ANIME • MANGA • TRADING CARDS • WARHAMMER • CINE • TV

NUKE

AÑO 1 • NUMERO 2
JUNIO 2000

EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA $ 2,90

64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO



POKÉMON

Neo y Team Rocket
Llegan las nuevas cartas

Todo sobre Slayers!

MAGIC

Prophecy: La última expansión de Magic

Exclusivo!
FLCL, la nueva serie de los creadores de Evangelion




ISSN 1515-1697
9 771515 169001 00002

Guía de episodios de Mospeada/ROBOTECH

MAGIC THE GATHERING • POKEMON • SOUNDTRACKS Y MAS!

PROFECÍA

TORNEO PRESENTACION MUNDIAL

27 DE MAYO DE 2000

Capital Federal
Martinez
Rosario
Córdoba
Tucumán
Mendoza
Necochea
Bahía Blanca
Mar del Plata

CADA JUGADOR RECIBE UN MAZO DE MASCARAS DE MERCADIA, DOS SOBRES DE PROFECIA Y UNA CARTA PREMIUM PROMOCIONAL



En BUENOS AIRES
10 hs - Abasto de Buenos Aires
Preinscripción ($21) en:
Meridiana: Rodriguez Peña 1034, Caballito Shopping Center y Boulevard Shopping Adrogué.
Génesis: Village Recoleta y Medrano 793.
Stands Ediciones de Mente: Abasto de Buenos Aires y Alto Avellaneda.
DGL: Lope de Vega 3074
Storyboard: Cabildo 2280
Necroshop: www.necro.com.ar
Inscripción el día del torneo: $25

En MARTINEZ
12 hs - Showcenter Norte
Preinscripción ($21) en:
Génesis en 9 de julio 480, San Isidro

Para más información:
consultas@demente.com
o llamá al 4374-2050



ABASTO de Buenos Aires

MAGIC El Encuentro

NUKE

64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO

Editorial

¡Hola! Acá estamos con este segundo número de **Nuke** que se viene con todo!

Para empezar tenemos un informe especial sobre la nueva serie del aclamado estudio **Gainax**, que según cuentan sus integrantes va a estar a la altura de **Evangelion**... ¿será demasiado? Averígüenlo por ustedes mismos.

Para todos los fanáticos de **Robotech** les brindamos una guía de capítulos de **Genesis Climber Mospeada**, el animé que fue utilizado para elaborar los episodios correspondientes a la tercera generación, y pegadita una nota sobre **Slayers**, los justicieros.

Las cartas coleccionables tienen su lugar también y es por eso que continuamos con nuestra secciones destinadas a las novedades en este ámbito, que no son pocas con el arribo de los sets de **Team Rocket** y **Neo** para los pokemaníacos.

Los que recién se inician con **Magic** encontrarán información para ir haciendo las primeras armas en este juego, y los profesionales están invitados a quedarse que en los próximos números incursionaremos con notas especialmente dirigidas a un público más experimentado; tiempo al tiempo que la idea es ir creciendo juntos.

Como siempre esperamos sus cartas para la flamante sección del correo de lectores con las sugerencias y críticas que quieran enviarnos.

¡Hasta el mes que viene!



18 PAG

Todo sobre Slayers, un animé de capa y espada

6 PAG

Flcl, lo nuevo de Gainax



Contenido

Con todo amor para Ana, Larita y mis padres, ¡pueden imaginar por qué!

COLABORAN EN ESTE NUMERO

Arnaldo Alegre
Francisco Malini Verdú
Guido Vilariño
Gonza
Marcelo Romero
Mario Marincovich
Maximiliano Ferzzola
Martín Varsano
Máximo Frías
Diego Rodriguez
Corresponsal en Japón
Nicolás F. Miari

¡Aprendé a jugar con las cartas de Pokémon!





¡Guía completa de capítulos de Mospeada!

¡Las primeras imágenes de la flamante expansión de Magic: Prophecy!

¡El Capitán Escarlata resucita otra vez!



Staff

DIRECTOR Y EDITOR
Patricio Land

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Patricio Land
Martín Varsano
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Durgan A. Nallar

PUBLICIDAD
Andrés Loguercio

VENTAS
Mauricio Urbides
(ventasnuke@ciudad.com.ar)

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal - Tel 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte Luis Sáenz Peña 1832/36
Capital Federal - Tel 4305-3160

Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B. Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla. Editada por Editorial PowerPlay. Paraguay 2452 4°B (1121) Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697

Impresa en Argentina

Mayo de 2000



Acid Rain

¡Exclusivo: lo nuevo de Gainax!


Naota Nandaba


Haruko

FlCl o **Furiku**, como prefieran llamarlo, es el nombre de la nueva producción de **Gainax**, el ya archiconocido estudio de animación por el que pasaron los mayores talentos del japón en materia dibujos animados.

Con una solvencia más que asegurada debido al éxito (a estas alturas internacional) de **Neon Génesis Evangelion,** estos chicos están decididos a demostrar que no se van a quedar dormidos sobre los laureles y prueba de ello es esta serie que tiene mucho de delirio y a priori parece ser enagenadamente divertida.

Al traducir para ustedes la información de la revista especializada japonesa **AX**, nos quedamos sorprendidos por las declaraciones del productor de **Gainax, Hiroki Sato**, quien no se fue con vueltas y afirmó con énfasis: 'Esta serie tiene muchos parecidos con **Evangelion**, pero es aún más compleja, profunda y fuerte emocionalmente... ¡básicamente tendrá acción, robots, chicas guapas y gatos gordos!'

Del reportaje también se desprende que se están empleando nuevas técnicas de animación y que al principio va a costar un poco engancharle la onda a **FlCl** ya que pinta un tanto complicada.

El primer OVA de los seis que compondrán la serie ha salido hace pocos días a la venta en su país de origen y, si el asunto marcha, hasta habrá hasta una película.

Pero como no queremos dejarlos con la intriga les anticipamos que el diseñador de personajes, encargado de darle forma a los argumentos, es nada más y nada menos que **Yoshiyuki Sadamoto** (sí, el mismo de **Eva**) y nos complace decir que su trabajo ha quedado alucinante, como ustedes mismos podrán o comprobar al ver los dibujos que ilustran esta nota.

Así que ya saben, muchas minusas histéricas, motitos onda **Siambretta**, amplificadores **Marshall** y una onda **Elvis** que mata es la síntesis de lo nuevo del equipo de **Evangelion**, esta vez, claro, sin **Hideaki Anno** que decidió darnos un descanso.



Prontuario de FlCl

Director del proyecto: Kazuya Tsurumaki
Conceptos visuales y diseño de personajes: Yoshiyuki Sadamoto
Directores de animación: Tadashi Hiramatsu / Hiroyuki Imaishi
Director de arte: Hiromasa Ogura
Música: The Pillows
Manga: Ajime Ueda
Jefe de Cadetes / Cafetero free lance: Ideaki Anno
Realización: Gainax - Production I.G

¿FlCl, el nuevo Evangelion?

Dime con quién andas...

La protagonista de esta historia es **Haruko,** tiene 19 años (poco verificables) y es propietaria de una motito **Vespa** y una viola de la cual no se sapara nunca. Su contrapartida resulta ser **Naota Nandaba,** un chaboncito tranqui de 12 años que anda siempre con un bate de béisbol al hombro y que encierra más de un misterio (como prometen sus creadores).

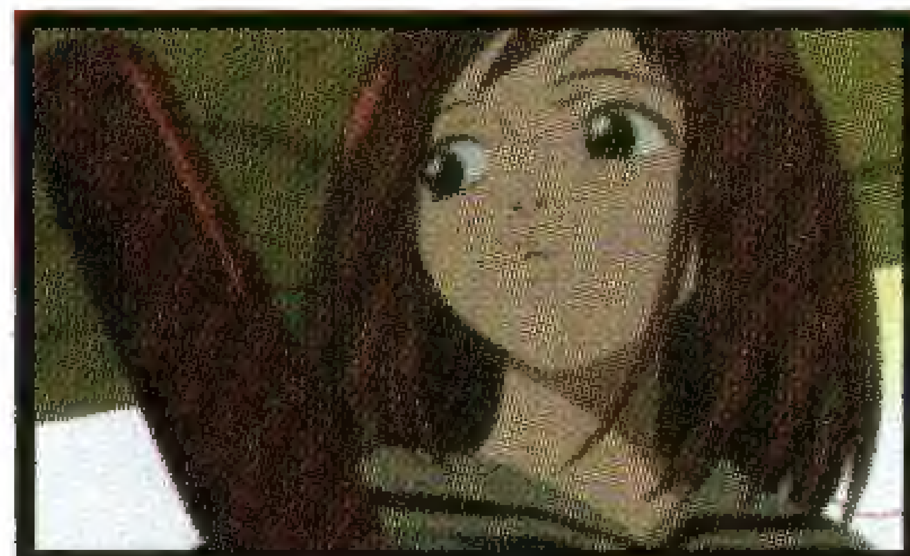


Ambos se conocen por primera vez cuando la chica casi lo atropella mientras **Naota** volvía de la escuela.

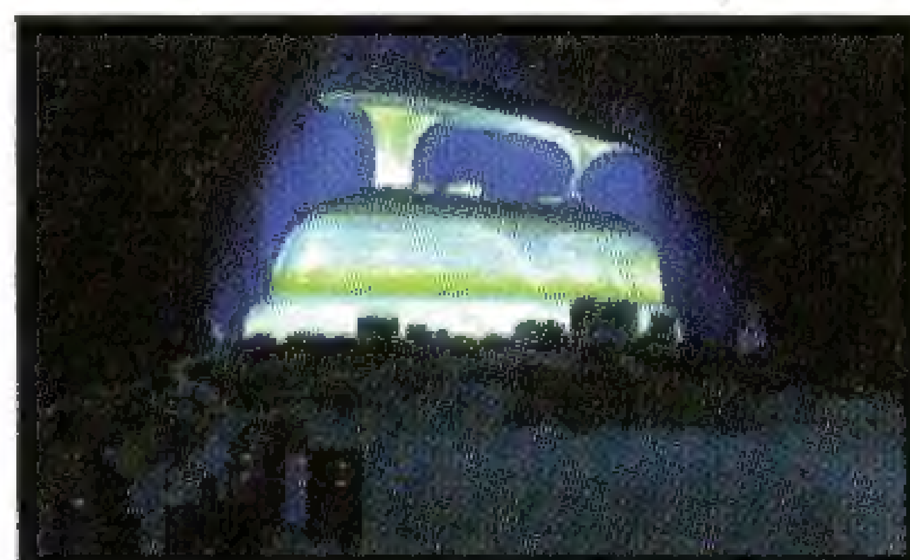
Podrán imaginarse la sorpresa del muchacho cuando al día siguiente se encuentra en su propia casa con esta minusa, ya que su padre (**Kamon**) la ha contratado como ama de llaves tras un encuentro furtivo con **Kanchi**, un robot de avanzada tecnología.

Otra chica que no se queda atrás en importancia es **Mamimi**, quien fuma como un escuerzo y está bastante del tomate; con decir que es la novia del hermano mayor de **Naota** pero al borrego le tira onda todo el tiempo...

Cualquier chico que vaya a la escuela y que viva en una ciudad como **Mabase** tiene sus compañeros preferidos y no tanto, a saber: **Ninamori,** el presidente de la clase, **Gaku** y **Masashi** (este último un consagrado niño estrella de los comerciales de TV).



Mamimi Samejima



La planta médica de Mabase



En la escuela



¡Kanchi, el Sr Televisor!

ADEMÁS!

¡Otro libro de arte de Yoshiyuki Sadamoto!

Aprovechamos la ocasión para ponerlos en conocimiento de que un nuevo libro de ilustraciones de este artista estará llegando al país en cualquier momento.

El libro salió a la venta en Japón hace más de un año pero se agotó instantáneamente (y esto no es broma) por lo que poco se sabe de él.

Lo que hemos confirmado es que no es una obra monotemática y por ende contendrá dibujos tanto de **Eva** como de **Wings of Honneamise (Royal Space Force)**, **Nadia**, etc.

¡Así que ya saben, no se duerman porque la cantidad de ejemplares importados no van a alcanzar para todos, ni siquiera para unos cuantos!



Rockabillies a la Gainax

...y te diré quién eres

Como es de prever muchos de los responsables de este revolucionario animé han trabajado ya en **Evangelion** (por citar una obra conocida entre nosotros), pero tengan en claro que son gente que en su mayoría tienen una amplia reputación en el mundillo de la animación.

Kazuya Tsurumaki (director de las pelis de **Eva**) es el responsable máximo de **Flcl** y se supo rodear de otros exitosos miembros del staff del estudio.

A través de algunas mentirillas pudo convencer a **Sadamoto** para que realice 'tan sólo las caras de los personajes... porque lo demás ya está todo listo...'.

Finalmente el creador del aspecto de **Shinji** y **Misato**, entre tantos otros, tuvo que plasmar los personajes de la nada ya que precisamente **nada** estaba hecho en este aspecto.

Por su parte, **Hiramatsu Tadashi** (director de animación en **Kareshi Kanojo no Jijo** y **Eva**) cumple el mismo rol aquí que el que desempeñara en sus trabajos anteriores. Al respecto se muestra bastante despreocupado diciendo '...éste es un animé del siglo XXI, podemos hacer lo que queramos con la animación, va a haber un montón de sorpresas en este aspecto ya que no tenemos por qué estar esclavizados a los conceptos del animé clásico...!'. (-glup!- N.D.T)



A juzgar por las declaraciones del staff completo de esta producción, les podemos asegurar que muy probablemente **Flcl** sea revolucionario en muchas áreas como lo fue **Evangelion**, obra sobre la cual, aún en estado de pre-producción, sus creadores anticipaban como 'algo que cambiaría para siempre el género de los robots gigantes'. Pues bien, hoy en día sabemos que las predicciones se cumplieron y todavía su influencia no pasa desapercibida en la mayoría de los programas que intentaron buscar la fórmula del suceso durante los años noventas.

¡Novedades sobre Escaflowne!

Recientemente el canal de cable **Fox Kids** ha confirmado que en los próximos meses incluirá la serie **Tenku no Escaflowne** en su grilla de programación. Los 26 capítulos han sido licenciados a través de **Bandai Entertainment**. Esta misma firma ha prometido que la futura edición de la serie en DVD incluirá varios extras y la inclusión de ítems promocionales como cartas de Tarot (¡igualitas a las de **Hitomi**!) y remeras exclusivas.

Por otra parte, la película homónima sigue su carrera hacia el estreno en las salas cinematográficas de Japón en el mes de julio de este año bajo el título de **Escaflowne, A Girl in Gaea.**

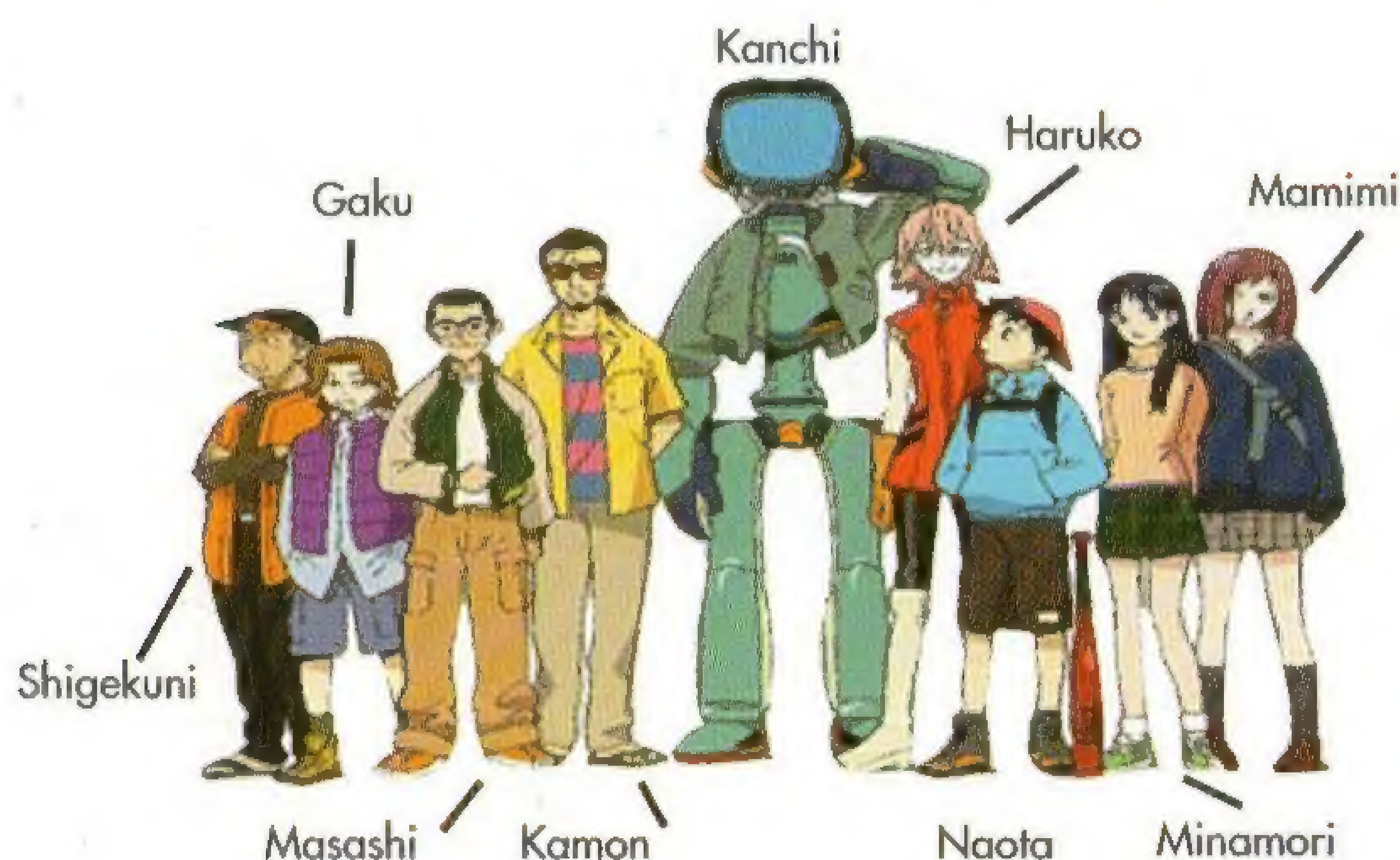


Un fotograma de la peli de **Escaflowne** donde podemos apreciar los nuevos diseños de los mecas de **Van** y **Dilandou**, aparentemente mucho más 'biológicos' que los de la serie de televisión.

Al principio de esta nota les dijimos que iban a haber gatos gordos: bueno, **Myu Myu** es el encargado de llevar el rol protagónico felino de esta historia, y algo más... tal vez les interese saber que la acción no transcurre exactamente en los confines de este planeta y que la propia **Haruko** dice ser de origen extraterrestre...

En suma, estamos seguros de que esta nueva apuesta de **Gainax** no va a defraudar a sus seguidores. Prometemos tenerlos informados a medida que salgan los videos.





El Matsu vuelve con todo !



Desde que volviera a adquirir el control de sus creaciones (tras un conflicto que llevó décadas resolver con su antiguo editor), **Leiji Matsumoto** (**Raimar**, **Queen Emeraldas**) había resucitado uno por uno a casi todos sus personajes, pero todos nos preguntábamos qué pasaba con las historias de aquel viejo crucero espacial que salvara nuestro planeta hacia fines de los setentas. La serie a la que hacemos referencia es **Uchu Senkan Yamato**, conocida en nuestro país como **Viaje a la última galaxia.**

¡La buena noticia es que una nueva saga de esta serie saldría al aire a mediados de año, seguida de una película en el año 2002!

Dos nuevos juegos de Macross

En esta ocasión, los titulares son casi más extensos que la nota debido a lo supersecreto de ambos proyectos, que tienen como eje central al universo **Macross**.

Por un lado, tenemos dos juegos nuevos para **PlayStation** (la vieja, eh), uno basado en los ovas de **Macross Plus** y otra en el clásico, pero con todos los personajes rediseñados y bien feos que lleva por título **Macross: Another Story**.

Por ahora solo estarán disponibles en japonés (especialmente éste último) aunque sabemos que eso no intimidará a los fans de las **Valkyrias** en lo más mínimo.





Art Books



Una de las series que abrieron el camino allá a principio de los noventas para que el animé supiera conquistar el mercado norteamericano fue la serie de ovas de **Bubblegum Crisis**.

Si bien no fue un éxito de aquellos en Japón (y mucho menos en nuestro país, merced a la temible versión doblada al español) los seguidores de las chicas cibernéticas protagonistas de esta ficción estuvieron de parabienes al ponerse en contacto con los nuevos capítulos de la remake televisiva, que entre octubre de 1998 y marzo del '99 la pantalla nipona pusiera en el aire. Así, con un look más modernoso y afilado, volvieron las recicladas **Knith Sabers**, un puñado de defensoras del bien que se la tienen jurada a la mega corporación **Genom** y a sus criaturas mecánico-antropomorfas conocidas vulgarmente como **Boomers**.

Cuenta del merecido éxito despertado es este libro de arte, nada más y nada menos que el **Bubblegum Crisis Tokyo 2040 Perfect Manual** que, como ya es costumbre, reúne entre sus páginas un resúmen de los 26 capítulos, ilustraciones originales, portadas de los videos, DVD y laser discs, diseño de personajes, mecas y material bélico, entrevistas a los autores, un póster desplegable de **Priss Asagiri**, la protagonista de esta historia, de un lado igualita al dibujo que encabeza la nota (en esa pose tan femenina) y del otro enfundada en su ya famoso **Hard Suit** o traje de combate.

Las peligrosas calles de **Megalo City Tokyo** (ciudad donde se baten a duelo estas muñecas) quedan reflejadas en las docenas de backgrounds y paisajes reproducidos entre sus páginas, al igual que todos los personajes secundarios que complementan la historia.

Como bonus se incluye un apartado describiendo con lujo de detalles los ocho ovas primigenios (y acá los nuevos artistas dejan paso a los inmortales diseños que **Kenichi Sonoda** realizara entre 1987 y 1991) aunque curiosamente nunca se hace mención a **Bubblegum Crash**, la miniserie de 3 capítulos que rematara

Visual Experiments Lain

Este es, como adivinarán el **Art Book** de **Lain**, la ya más que conocida serie de TV. En este libro no sólo encontramos dibujos, bocetos e imágenes de la obra, sino también explicaciones de muchas de las cosas que en ella aparecen.

Así descubriremos entre sus páginas quién es **Lain**, qué es la **Wired**, algunas cosas sobre sus compañeras de clase, el **Psyche** (un microacelerador informático), una guía de los capítulos con quienes prestaron sus voces para el doblaje, los que participaron en la producción de los mismos e inclusive las fotos en imagen real de la gordita que nos presenta el nombre del próximo capítulo y algo un poco raro: la discografía completa de la serie.

En nuestra opinión éste es un libro bien presentado pero que no llega al nivel que nos tienen acostumbrado este tipo de productos relacionadas con el animé.

Decimos esto porque en el libro no encontraremos ilustraciones especiales, sino fotogramas de la serie distribuidos de una forma muy particular, algunos bocetos, diseños de personajes y de los cachivaches tecnológicos que los protagonistas utilizan. Los únicos gráficos ajenos a la serie original son las portadas de los compactos de la banda sonora.

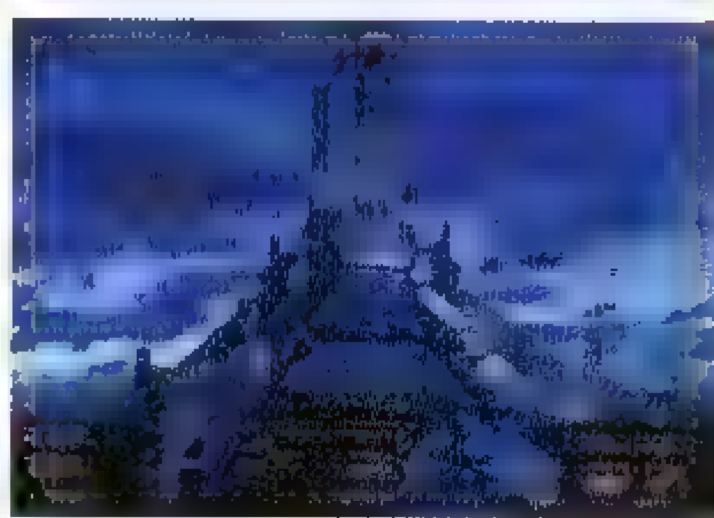
En conclusión, esta edición no es tanto un libro de arte sino más bien una completa guía de capítulos de amplio espectro, lo cual no quiere decir que sea malo, puede que hasta merezca un lugar de privilegio en toda biblioteca de manga y animé.

Se puede conseguir en las liberías especializadas bajo el código ISBN4-7897-1342-3 y su precio ronda los 35/40 pesos.



Bubblegum Crisis Tokyo 2040 Perfect Manual







originalmente la saga.

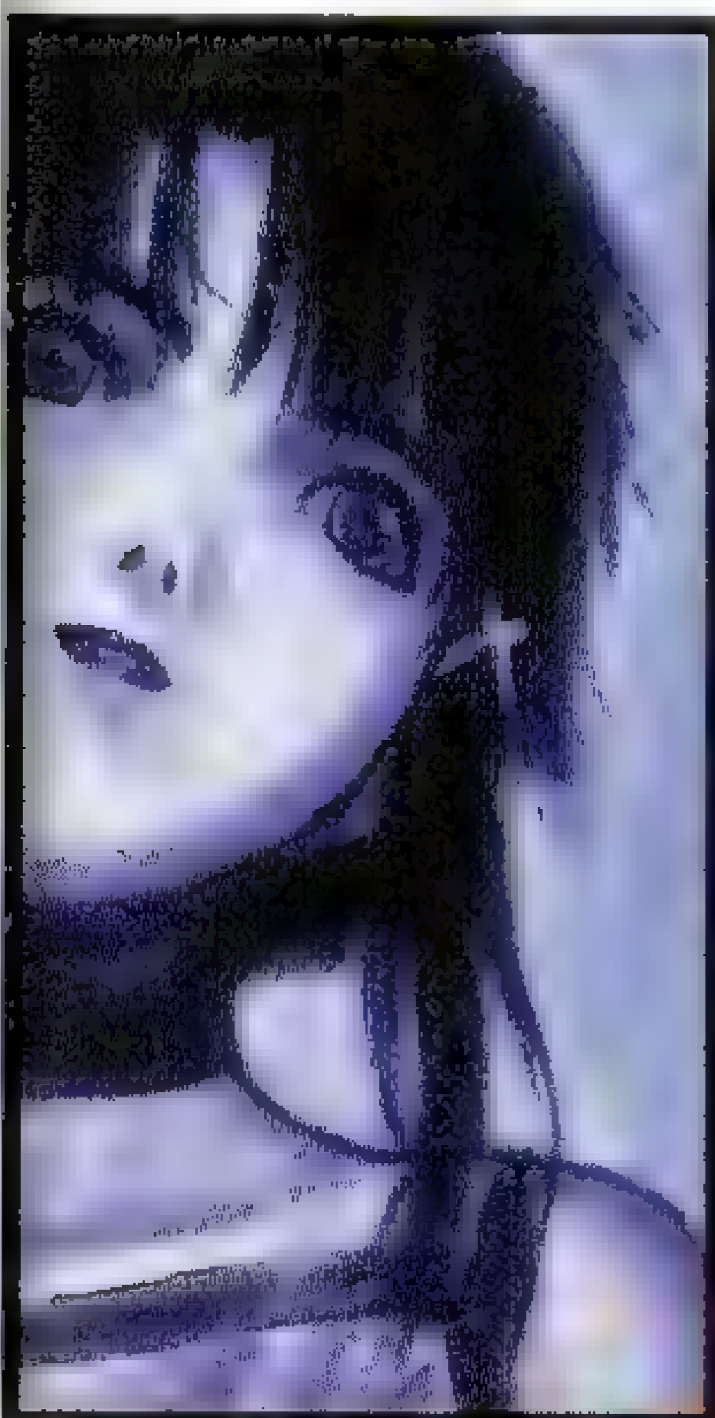
Con un total de 112 páginas, casi en su totalidad en colores y con una presentación impecable, este **Perfect Manual** puede ser pedido como ISBN4-8402-1279-1 (edita **Dengeki Selection / Hobby Magazine**) o si se apuran seguramente podrán dar con él en alguna comiquería amiga.



NIVEL DE TOXICIDAD

90 %

ADEMAS!





NIVEL DE TOXICIDAD



60 %





Al cierre de esta edición descubrimos la existencia de estas dos joyitas que datan del año 1984, coincidiendo con el estreno del largometraje **(Macross Do you remember Love?)** basado en los capítulos televisivos. El primero es un libro de arte con dise ños de mecas y el segundo es un booklet que se vendía en la puerta de los cines por aquel entonces, en Japón, claro.

Check List

Mes a mes te mostramos las mejores tarjetas coleccionables originales de tus series de animé favoritas

Check List

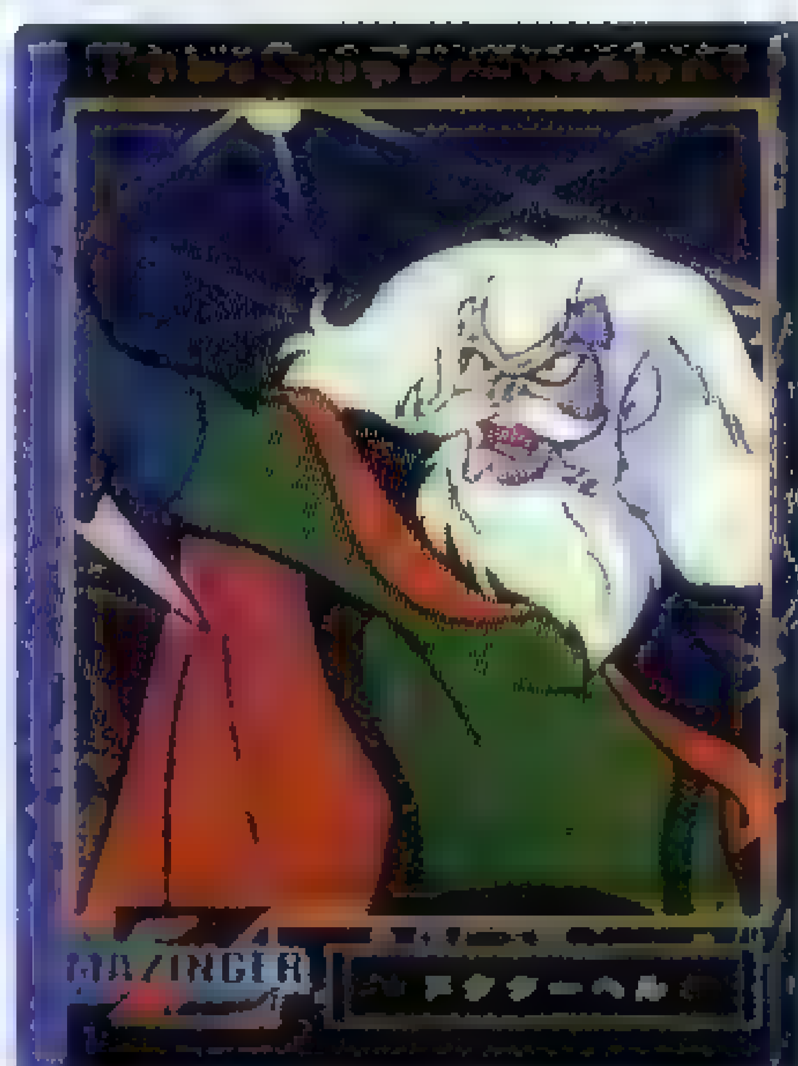


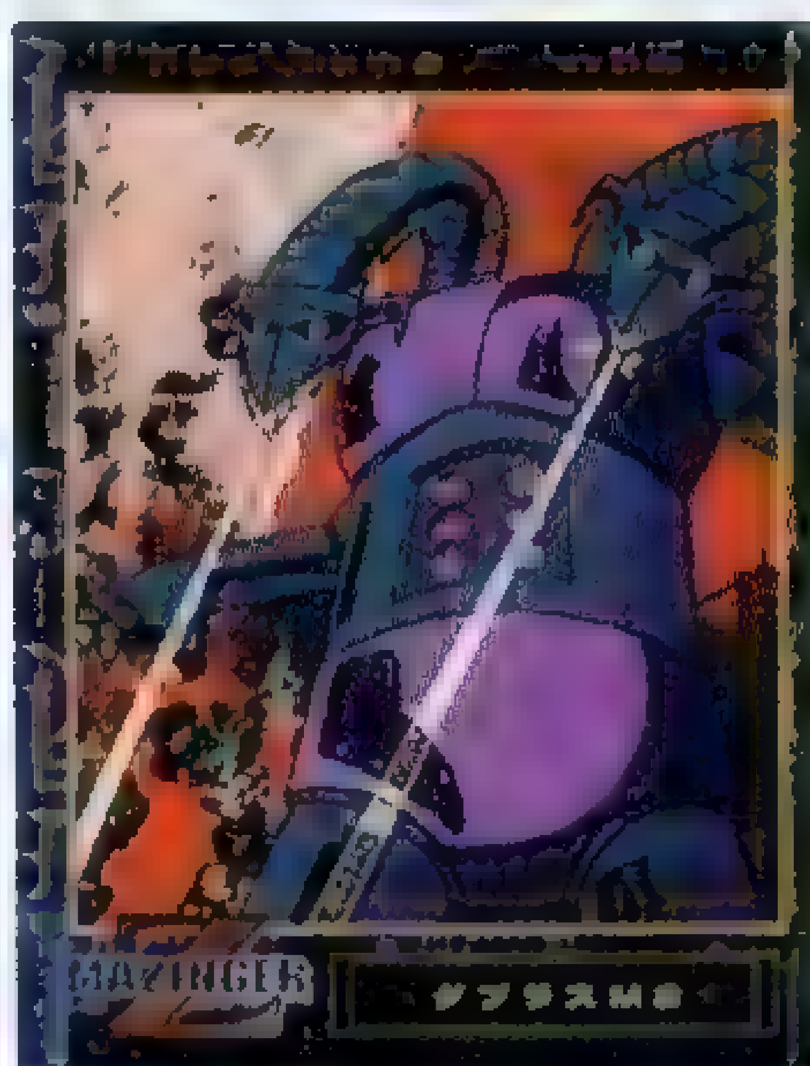
Guía de episodios de Genesis Climber Mospeada (Robotech New Generation)







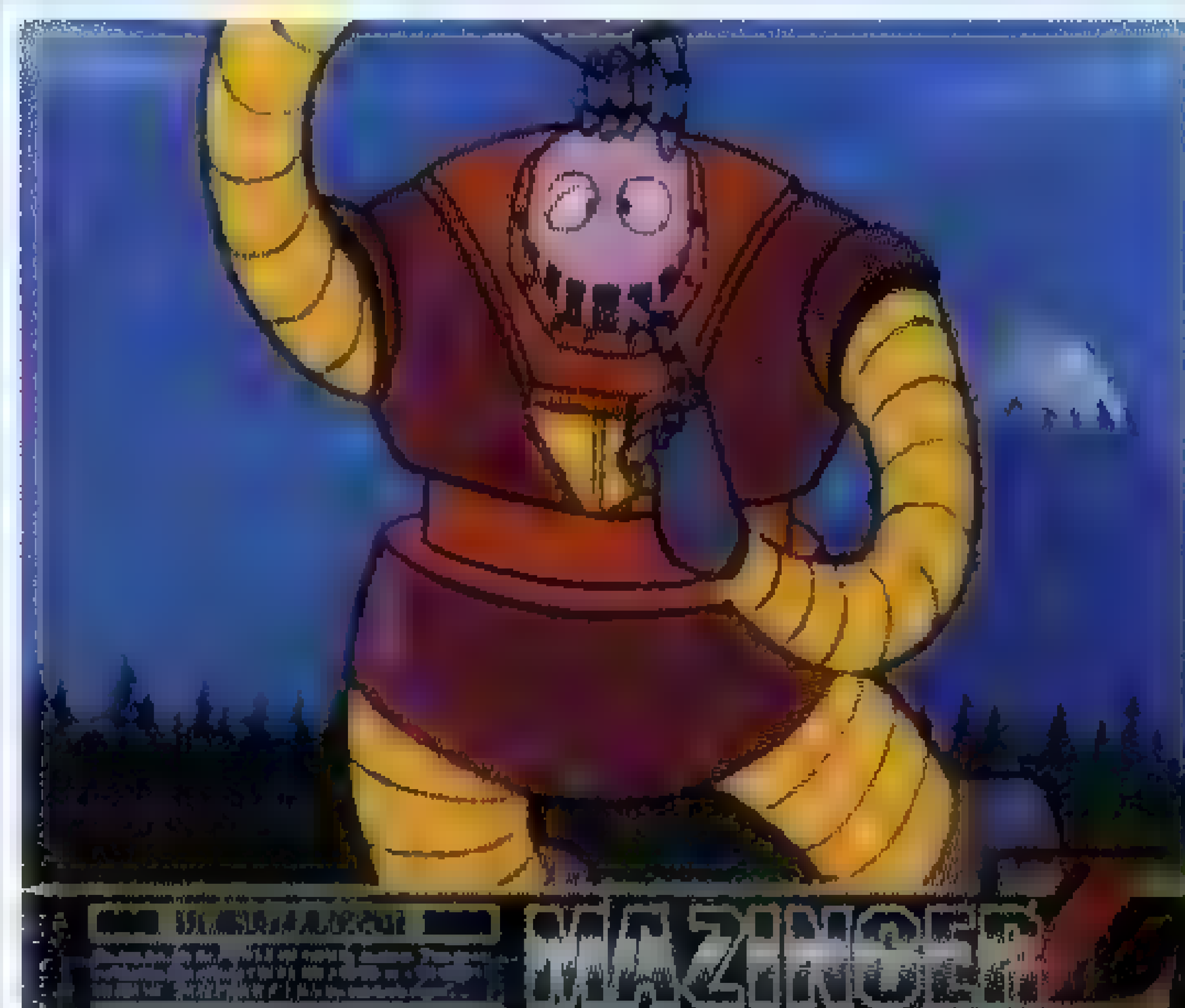




Hablar de **Mazinger Z** es hablar de una leyenda que perdura a través de los tiempos y, a pesar de que todavía ninguna señal de cable o canal abierto ha repuesto las gloriosas aventuras de **Koji Kabuto** y compañía, la oportunidad es buena para presentarles estas fabulosas trading cards de origen japonés que desde hace un tiempo están siendo importadas a nuestro país para beneplácito de los que suelen visitar los negocios especializados. Como pueden imaginar no son baratas (alrededor de 8 pesos el sobre) pero bien valen la pena, especialmente las metalizadas y las transparentes, que al juntarlas componen una ilustración del interior del coloso metálico ¡con todos esos tornillos y bulones que nos vuelven locos!

NIVEL DE TOXICIDAD





Colección Completa

Mazinger Z

102 cartas

90 cartas comunes

9 cartas metálicas

3 cartas cristal

1 - Prelude to the Offensive

Una fuerza expedicionaria de la resistencia marciana se aproxima a la Tierra con el fin de liberarla de la opresión de los **Invids**. La estrategia no tiene éxito y sólo unos pocos llegan a pisar suelo terrestre. **Stick Bernard,** un piloto militar que salva milagrosamente su vida, se cuenta entre ellos, pero a costa de pagar un alto precio, incluyendo la de su amada. En el camino conocerá a **Ray**.

Rating: ★★★★★



The Invid Invasion

2 - The Broken-Hearted Girl's March

Huyendo del primer encuentro con los **Invids**, **Ray**, un joven miembro de la resistencia, queda fascinado con el equipamiento bélico del huraño **Stick**, especialmente con una increíble moto-armadura transformable conocida como **Mospeada.** En su travesía llegan a una ciudad fortificada donde conocen a **Mint Rubble,** una chica casi adolescente. Mientras, son salvados por una mujer enfundada en su armadura de combate roja.

Rating: ★★★★



The Lost City

3 - Showdown Concert at High Noon

Los tres compañeros se toman un descanso para ver a la famosa cantante **Yellow Belmont**. Un grupo de parroquianos insultan a la artista, lo cual desata una pelea. A la defensa de **Yellow** sale **Fuke Eroze**, la mujer que antes les salvara la vida a **Stick** y **Ray**, pero las cosas se complican al punto que un desertor de nombre **Jim Austin** deberá unirse al grupo para poner la balanza a favor de nuestros héroes. Finalmente, todos descubren que su ídola es en realidad un militar descarriado.

Rating: ★★★½



Lonely Soldier Boy

4 - Survival Song Feeling

Los alimentos escasean y el grupo se ve forzado a sobrevivir a como de lugar. Varados en medio de un bosque no sólo deben enfrentarse al ataque incesante de los **Invids** sino también a una naturaleza que por momentos parece demasiado hostil. **Stick** se perfila como un líder nato aunque no todos los miembros del grupo estén de acuerdo con su manera de pensar. **Ray** descubre que los **Invids** pueden detectar el uso de las baterías de protocultura.

Rating: ★★★

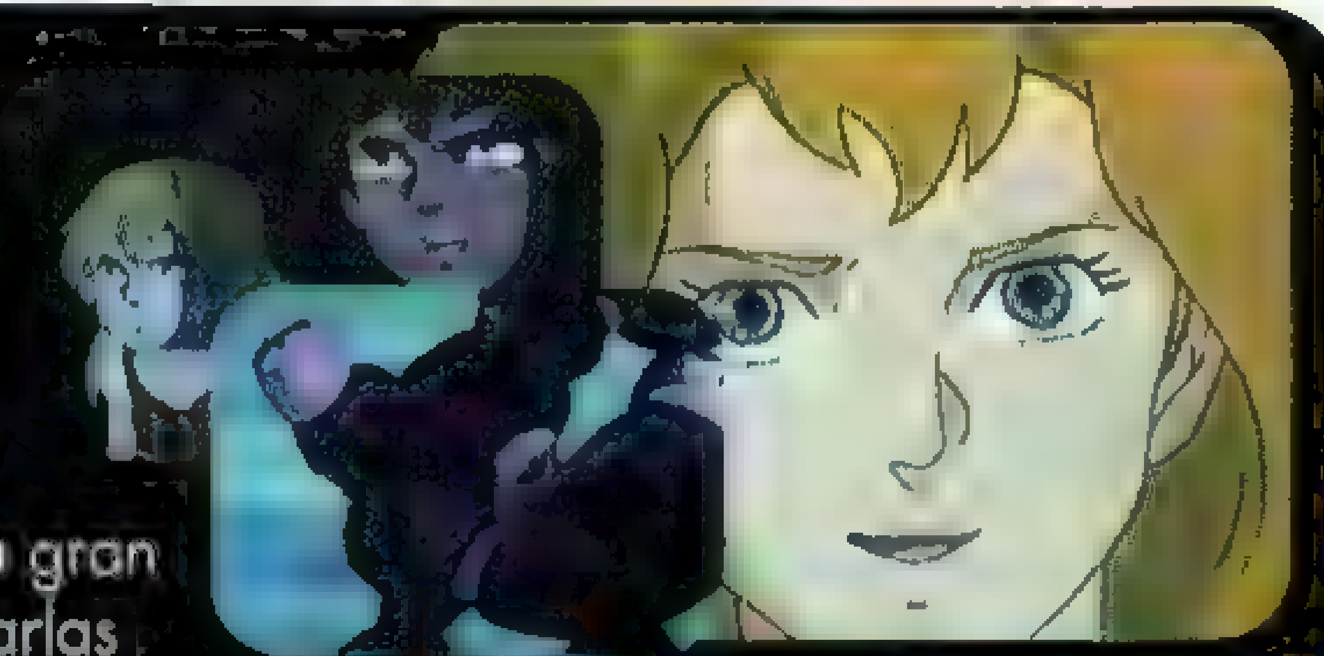


Survival

5 - Live Inn Scorched Earth Policy

Agotadas las fuentes de energía el grupo debe procurar conseguir baterías de protocultura para poder hacer funcionar el **Legioss** y las **Armor Fighters**. Rápidamente ideon un plan para reabastecerse en un pueblo cercano mientras **Yellow** brinda un concierto para distraer la atención de la policía local. A pesar de ser descubiertos **Stick**, **Ray** y **Fuke** consiguen hacerse con una gran cantidad de baterías **HBT** y, atándolas a globos con gas, logran sacarlas fuera de la las fronteras de la ciudad para no ser detenidos.

Rating: ★★

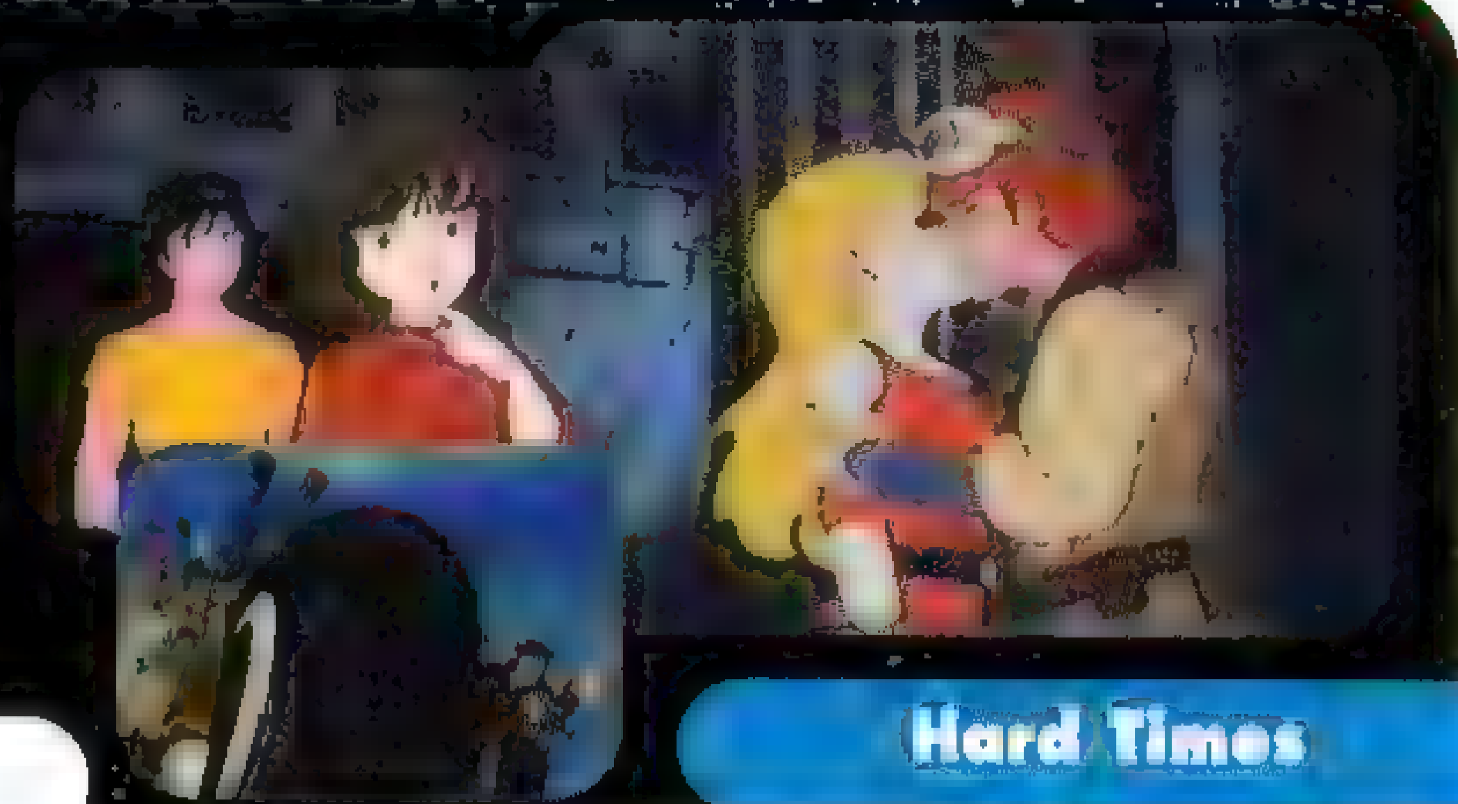


Curtain Call

6 - Support Girl Blues

Fuke deja a los demás durante una noche para volver al pueblo de su infancia. Allí recuerda las razones que la hicieron alejarse de su familia y de su antiguo novio. **Ray** no soporta la idea de perder a la chica y emprende su búsqueda. Mientras, la joven arriesga su vida al enfrentar a los miembros de una pandilla que abusaran de ella en el pasado. Finalmente, **Fuke** exorciza sus demonios personales y vuelve al grupo.

Rating: 2.5



Hard Times

7 - Fallen Hero's Ragtime

Esta vez es el turno de **Jim** de dejar el pasado enterrado para dedicarse de lleno a la difícil misión de encontrar el **Punto Reflex** y acabar con los **Invids**. Al llegar a un pueblo decide cumplir con la promesa que había hecho a un viejo camarada muerto en combate, consistente en entregar un libro al padre del difunto soldado. Cobrada la deuda, **Jim** sufre el desencanto de un triste destino.

Rating: 2

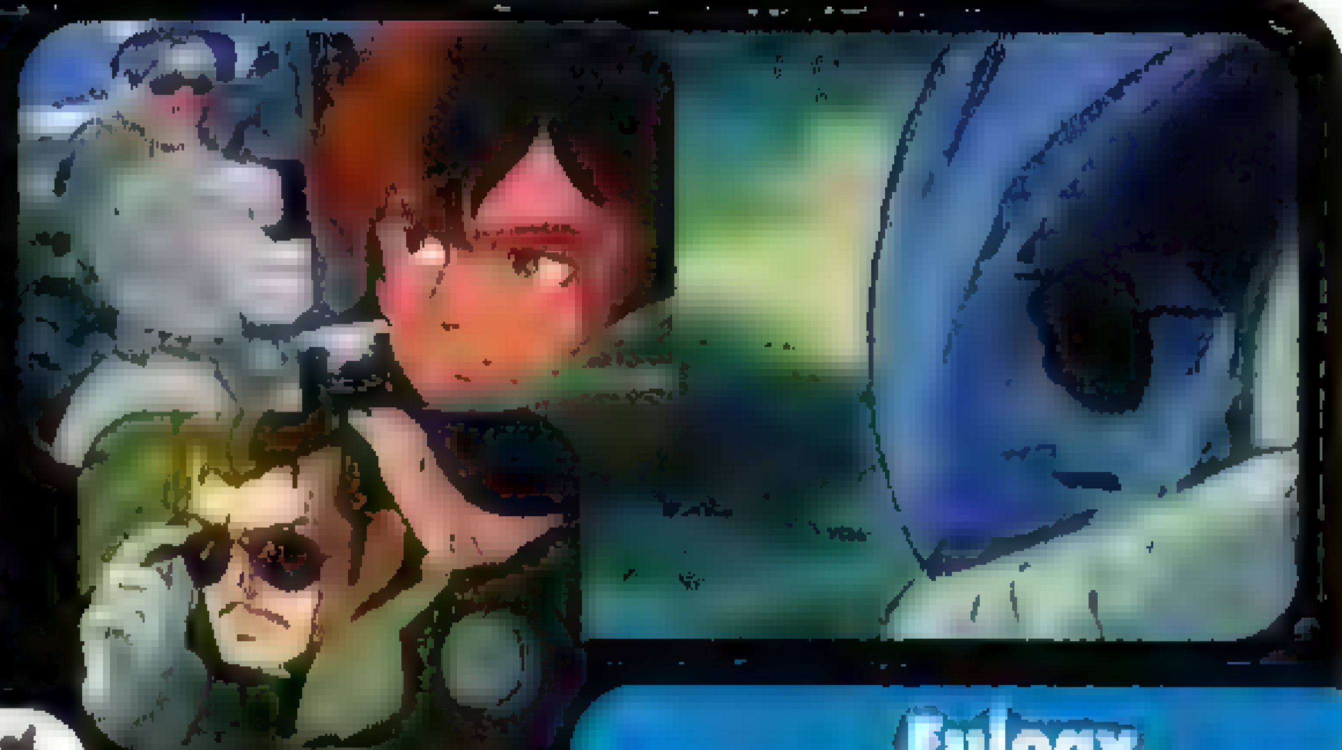


Paper Hero

8 - Johnson's Elegy

Johnathan Wolf es una leyenda viviente dentro de la milicia y **Stick** no fue el único que se enrolara en el ejército para emular sus hazañas. Al llegar a un pueblo, el grupo descubre para beneplácito que el mismo está controlado por las fuerzas de **Wolf.** Pero la verdad es otra, tal como lo descubre **Ray** al enterarse que el noble combatiente se ha convertido ahora en un cobarde colaborador de los **Invids**.

Rating: 5



Eulogy

9 - Lost World Fugue

Los Invids han desarrollado unos extraños campos de prueba que, a modo de laboratorios, sirven a sus propósitos evolutivos. **Stick**, **Ray** y **Mint** quedan atrapados en una de estas fosas y son testigos de los experimentos que la figura líder de los invasores, **Reflex**, está llevando a cabo con las distintas especies terrestres. Inesperadamente, **Mint** resulta poseída por **Reflex** y se develan los planes de conquista de los **Invids**.

Rating: 3

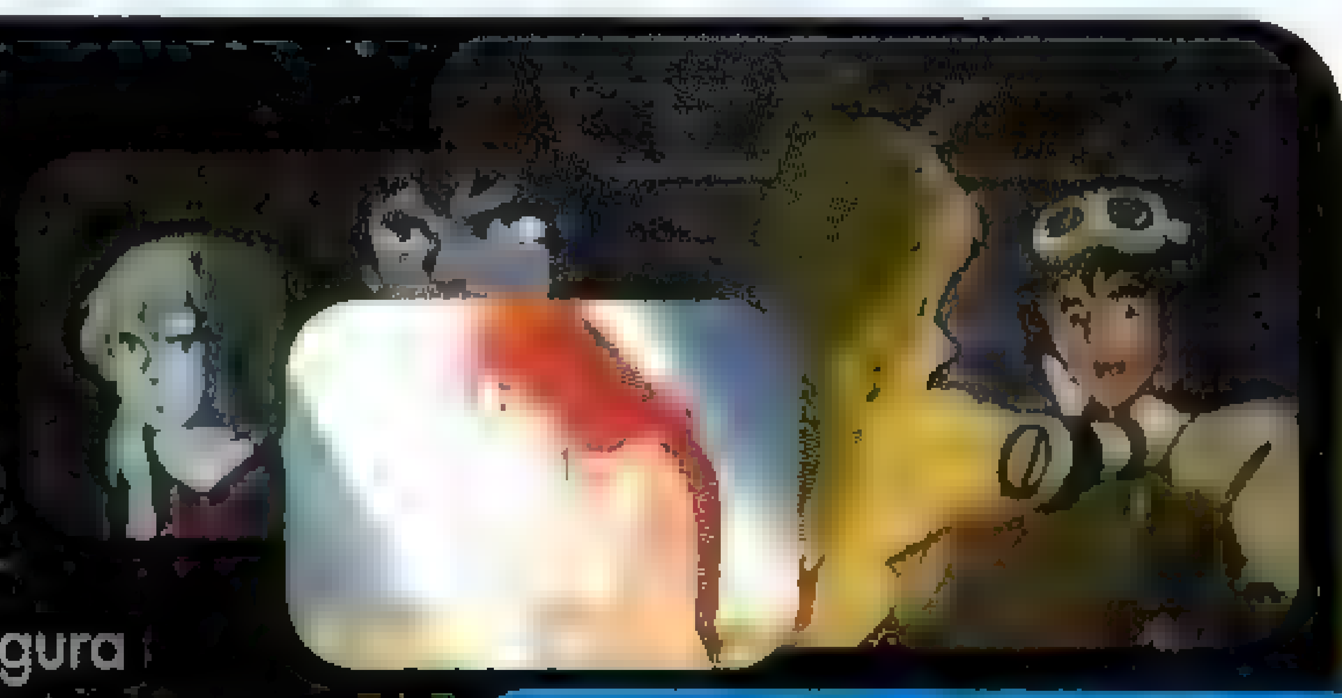


The Genesis Pit

10 - Requiem of the Battlefield

Los restos humeantes de los refuerzos enviados desde **Mars Base** recuerdan a nuestros amigos que la Tierra y ellos mismos están perdiendo la batalla. El desánimo embarga sus mentes y espíritus al tiempo que **Fuke y Ray** encuentran a una mujer desnuda dentro de una cabaña. La chica es en realidad una espía **Invid** genéticamente diseñada con apariencia humana. Sin saberlo, el grupo la adopta como una más del equipo a pesar de tratarse de una figura sumamente retraída y misteriosa. De entre los escombros logran también rescatar algunas naves de combate.

Rating: 3



Enter Marlene

11 - Lullaby of Distant Hope

Un pasaje entre montañas controlado por el enemigo hace que nuestros héroes detengan su marcha. Al tiempo alguien les vende un supuesto plano para pasar inadvertidos bajo la vigilancia **Invid**, y deciden arriesgar suerte. Mientras tanto **Yellow** se reecuentra con un viejo amor y los recuerdos de milicia y dolor fluyen en él como una cascada. Su ex le revela que el plano que tienen los suyos es falso y **Yellow** emprende el rescate.

Rating: 4/4



The Secret Route

12 - Fortress Siege Boogie

Finalmente el grupo enfrenta lo inevitable y deciden cruzar las montañas a través de las fuerzas **Invid**. **Ray y Mint** se infiltran en la base para dejarla sin energía pero descubren la verdadera naturaleza de los invasores, su forma de procreación y su poderío militar. Tras ser capturados, **Stick** y el resto de la pandilla incursionan con sus mecas dentro de la fortaleza y la destruyen tras un encarnizado combate.

Rating: 5/5

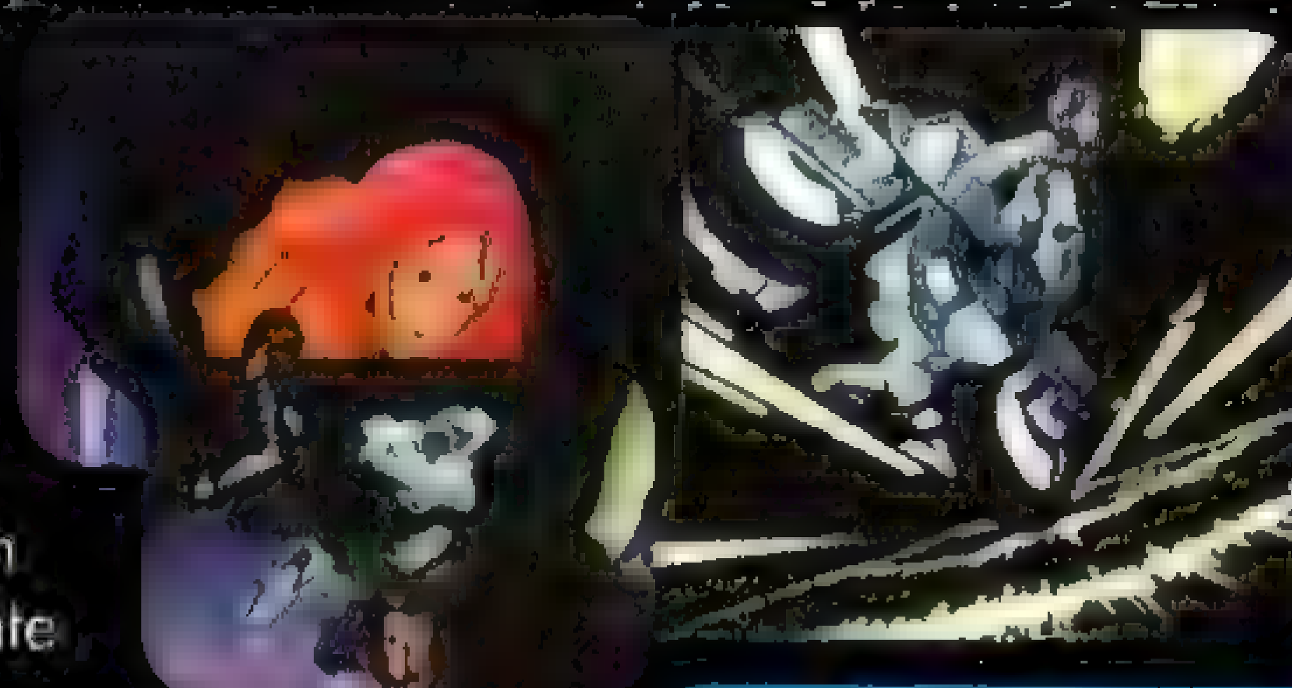


The Fortress

13 - Sandstorm Playback

Durante una fuerte tormenta de arena los defensores se refugian en una cueva. **Aisha**, la aún no desenmascarada agente **Invid**, pierde la consciencia víctima de los fuertes dolores de cabeza que sufre cada vez que se aproximan los invasores. Acosado por alucinaciones, **Ray** imagina al grupo como si fueran caballeros medievales combatiendo contra un gran dragón, visión que parece compartir con **Aisha**, a quien se siente ahora intimamente ligado.

Rating: 1



Sandstorm

14 - Mint's Wedding March

Obligados a atravesar un río en medio de una copiosa selva, **Stick**, **Ray**, **Fuke**, **Jim**, **Yellow** y **Mint** se encuentran con los habitantes de la zona, que resultan ser bastante primitivos. **Mint** se enamora de **Mc Gruder**, un mocoso con linaje real con quien termina casándose. Mientras tanto, los Invids atacan la aldea con un nuevo tipo de armadura de combate que no se las pone fácil a nuestro puñado de rebeldes.

Rating: 2



Annie's Wedding

15 - The Ballad of Breaking Up

Sepultados vivos dentro de una vieja estación de subterráneo, algunos de los miembros del grupo empiezan a perder la paciencia y la fe en su misión. **Jim** pelea con **Stick** y **Ray** al punto de optar por abandonarlos a su suerte, mientras que **Fuke** y **Rey** deciden seguir por su cuenta. En tanto, **Yellow** y **Mint** esperan del otro lado de las ruinas preocupados por la suerte de sus compañeros atrapados. En el último segundo **Ray** logra idear un plan para salir de allí y un final feliz encuentra a los seis más unidos que nunca para enfrentar al **Invid**.

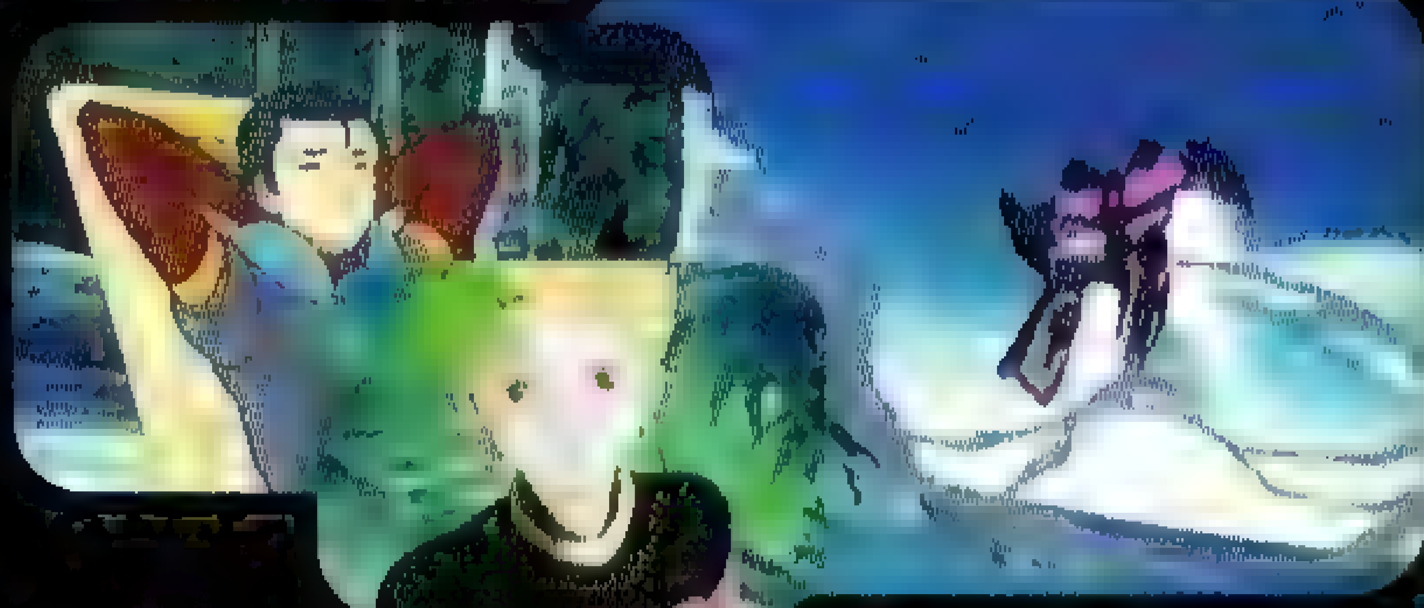
Rating: 3



Separate Ways

16 - Trap Reggae

Mientras que los experimentos genéticos de **Reflex** dan como resultado que la mejor forma de colonizar la Tierra es a través de los humanos, nuestros héroes se proponen cruzar hasta centroamérica por vía marítima. Al mismo tiempo, dos nuevas formas de vida son concebidas, los **solugi** o **Invids** humanoides: el príncipe **Batra** y su hermana **Sorji**, quien no parece indiferente a los encantos de **Yellow Belmont**.

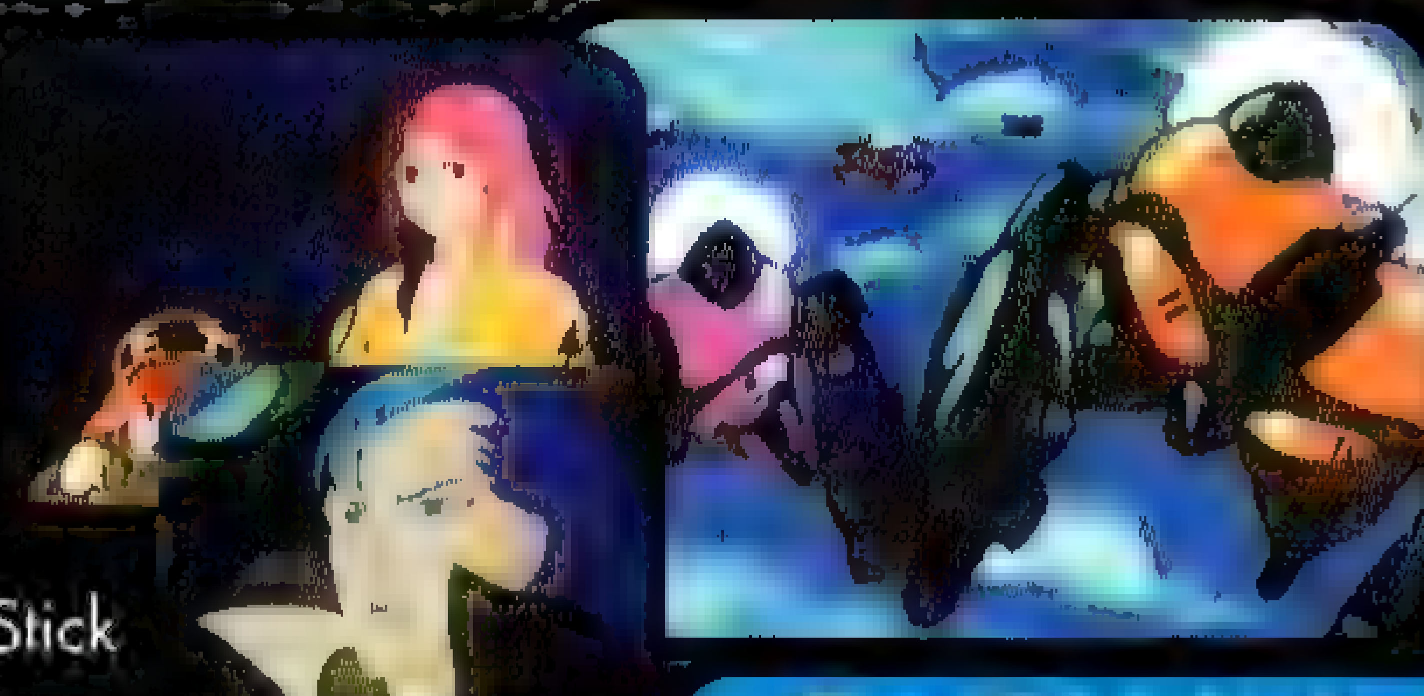


Metamorphosis

Rating:

17 - White Night Serenade

Ya habiendo dejado atrás el Golfo de México el grupo se encuentra cada vez más cerca de su objetivo, y por ende la presencia del **Invid** es aún más mortífera. La princesa **Sorji** se debate entre sus sentimientos amistosos para con los humanos y el deber con su propia gente, al tiempo que un furtivo encuentro con **Aisha** no hace más que aumentar la confusión que la atormenta. Mientras tanto, Stick se descubre enamorado de la chica alienígena.



The Midnight Sun

Rating:

18 - Tachi the Old Soldier's Polka

Imprevistamente **Stick** y **Ray** son capturados por la policía y despojados de sus **Mospeadas**, mientras que **Yellow y Aisha** se encuentran a merced de unos forajidos que quieren quitarles sus pertrechos. Al final, todos descubren que los chicos malos son en realidad un puñado de viejos ex combatien-tes cansados y maltratados por la vida. A diferencia de los otros miembros del grupo, **Stick** sólo logra perdonar la conducta de sus camaradas cuando ya es demasiado tarde.



Ghost Town

Rating:

19 - Forte of the Ice River City

Al avanzar sobre terreno congelado **Ray** descubre que bajo sus pies se encuentra una ciudad completamente abandonada. Como si se tratara de una gran feria de atracciones, los muchachos toman cuanto hay a su alcance en los negocios de la urbe desierta. La relación entre **Stick** y **Aisha** se consolida; pero no hay tiempo que perder ya que **Batra** les pisa los talones. El combate es inevitable y la ciudad es destruida por completo.



Frostybite

Rating:

20 - Birthday Song of the Night Sky

Luego de la batalla en la ciudad congelada todos están demasiado alterados para notar que **Mint** se conporta en forma algo extraña. **Stick** y los demás poco tardan en comprender el problema que aqueja a la chica: nadie se ha dado cuenta que es su cumpleaños y, a pesar de negarlo rotundamente, **Mint** desea con ansias una fiesta acorde a las circunstancias. Mientras **Yellow** se las ingenia para engañar a los **Invids**, se llevan a cabo los preparativos para la fiesta sorpresa.



Birthday Blues

Rating:

21 - Arpeggio of Assassination

Un matón solitario parece estar empeñado en eliminar a los soldados que se han detenido en su camino al **Punto Reflex**. Al poco tiempo **Fuke** y **Ray** se encuentran con **Rainy Boy**, el temido pistolero. **Fuke** logra ganar su confianza y éste confiesa haber sido conejillo de indias de los **Invids** durante decenas de experimentos genéticos. A pesar de su resentimiento, el muchacho logra redimirse sacrificando su vida en pos de salvar a su nueva amiga.



Rating:

Hired Gun

22 - New York Bebop

El grupo de defensores llega a las calles de Nueva York donde hacen un alto para reaprovisionarse y reponer fuerzas antes del gran asalto al **Punto Reflex**. Pero **Batra** los descubre y decide destruir la ciudad por completo en pos de eliminarlos. **Stick**, **Fuke** y **Jim** contienen al principe **Invid** mientras que **Yellow** ofrece un concierto para levantar la moral de los ciudadanos. Al fin, éstos derrotan al invasor y destruyen su colmena.

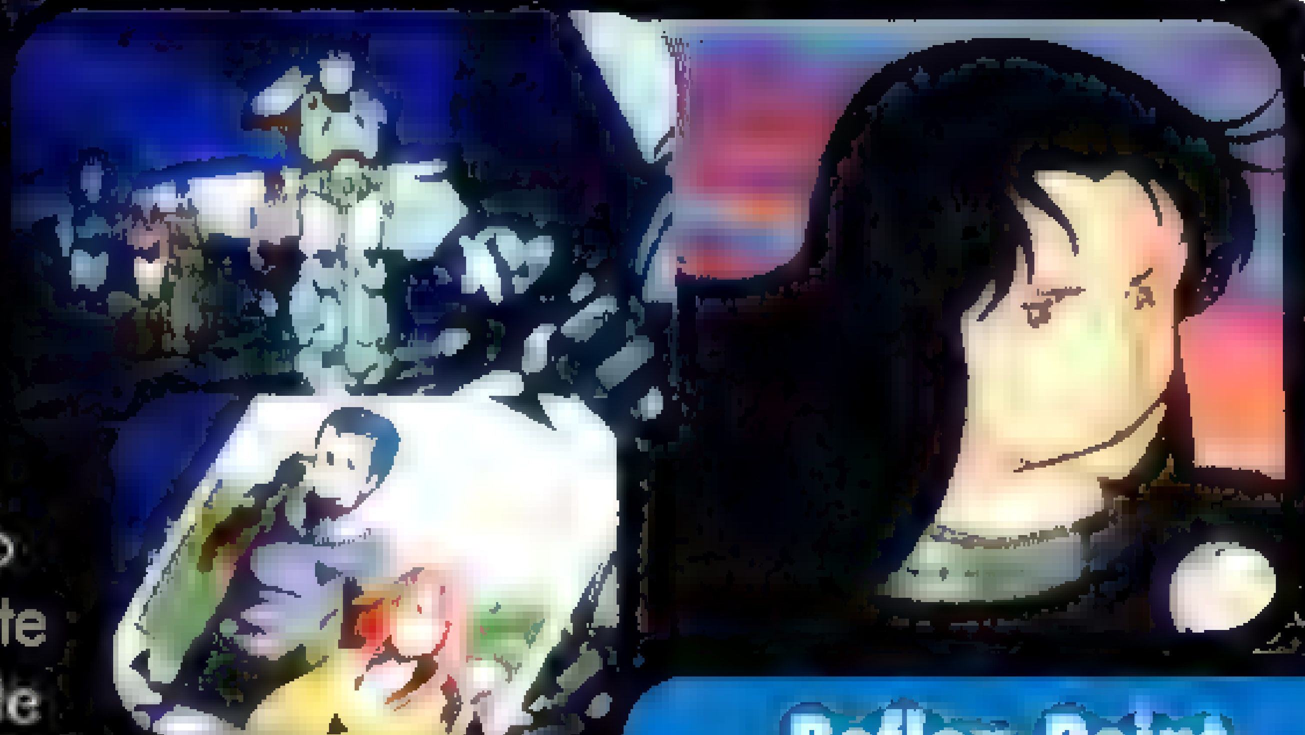


Rating

The Big Apple

23 - Black Hair's Partita

Ya en el **Punto Reflex** los rebeldes de **Stick** se dan cuenta que no han sido los primeros en llegar. Una fuerza de ataque mucho mayor que la de ellos ha sido vencida en cuestión de horas. Entre los sobrevivientes surge **Shinobu Takeuchi**, una gélida camarógrafa encargada de registrar los eventos sucedidos durante la gran batalla. El grupo es sorprendido por los **Invids** y en la escaramuza **Shinobu** resulta mortalmente herida. Por su parte, **Aisha** no puede ocultar su sangre Invid, ante el desconcierto de sus amigos y de **Stick**.

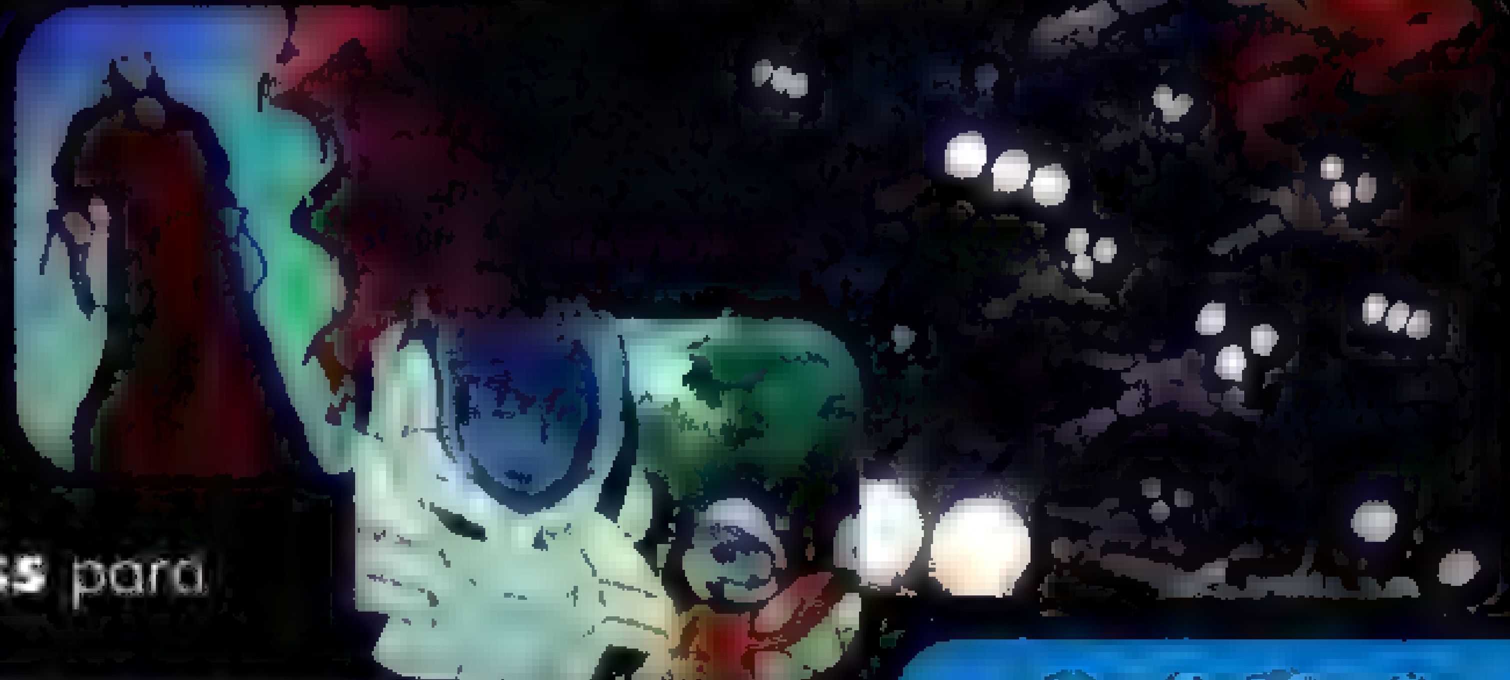


Rating:

Reflex Point

24 - The Dark Finale

Son momentos decisivos. El grupo se une a las fuerzas de **Mars Base** recientemente llegadas para destruir de una vez por todas al invasor. Durante la batalla **Ray** y **Fuke** confiesan su amor, **Yellow** es salvado por **Sorji** de una muerte segura y finalmente todos son conducidos ante **Reflex**, la madre de todos los **Invids**, quien da a conocer sus planes de conquista. **Stick** sube a su **Legioss** para derrotar a **Batra** o morir en el intento.



Rating:

Dark Finale

25 - Symphony of Light

Fuke y **Ray** suben a sus **Legioss** dispuestos a ayudar a **Stick** mientras que en tierra **Jim** cumple su deber como un buen soldado. Inesperadamente, **Reflex** decide abandonar el planeta en pos de un nuevo horizonte para su raza y parte hacia el espacio llevando consigo a los suyos y avasallando a las fuerzas marcianas en órbita terrestre. La paz ha vuelto, **Stick** ha vencido a **Batra**, en un último concierto **Yellow** se muestra tal como es ante sus fans y **Sorji** reafirma su amor por él. **Fuke** y **Ray** emprenden el camino decididos a vivir en pareja al tiempo que **Stick** abandona la Tierra en su nave, dejando atrás a sus seres queridos.



Rating:

Symphony of Light

Terminal Dogma



Slayers, los Justicieros

Inesperadamente, con el resurgir de la señal televisiva de **Canal 7**, llegó hasta las pantallas argentinas esta serie que había sido licenciada para ser emitida originalmente por **Cablín**, pero al parecer se quedó en el bolso de Morgado cuando éste huyó despavorido del canal infantil.

No le vino nada mal, a decir verdad, ya que este animé le viene apuntalando el programa a tal grado que fue modificando su horario de las 5:30 a las 6:30 para vernos un poco más obligados a sufrir los sketchs de él y Jugeñita (la nueva no nos gusta) que tanto nos hacen acordar a los que hacían en el Agujerito Sin Fin. ¿Para qué, Claudio?, si te íbamos a mirar igual... Y a pesar de que la tentación nos embarga a encausar esta nota hacia otra parte, nos vamos a concentrar en el animé que nos ocupa en esta ocasión y que lleva por título **Slayers: Los Justicieros** (resulta un tanto imposible sacarnos de la cabeza la voz de Pablito Markovsky recalcándonos cada cinco minutos qué dibujito estamos viendo...), una serie que contrariamente a lo que pueden imaginar no deriva directamente de un manga sino de un conjunto de novelas (esas cosas con letras nada más, sin dibujos) publicadas en una revista japonesa dedicada a los juegos de Rol y RPG, allá por el año 1989.

La revista se llama **Dragon Magazine** y ciertamente no es muy propensa a sacar notas de robots gigantes como tantas otras, sino todo lo contrario: se especializa en publicar todo sobre dragones gigantes.

Fue así que debido al éxito de las novelas de **Slayers**, escritas por **Hajime Kanzaka**, se decidió ilustrarlas. Para tal tarea fue contratado el artista **Rui Araizumi**.

Las series de televisión

Slayers

Slayers Next

Slayers Try

Pero aquí es donde viene la confusión porque las historietas tienen dos versiones, una para la **Dragon Magazine**, como ya comentamos, y otra que empezó a publicar la **Editorial Kadokawa Shoten** en la revista **Comics Dragon Jr** a partir del año 1995, adaptando en viñetas las más de 26 novelas (porque al fin y al cabo los dibujitos gustan más que los puros kanjis con renglones).

Casi al mismo tiempo las aventuras de **Lina Inverse** (tal el nombre de la protagonista) serían llevadas a la pantalla chica con singular éxito.

Si no vieron aún ningún capítulo del animé tal vez se hagan una idea errónea de lo que **Slayers** se trae entre manos... olviden aquí a los arquetípicos héroes de capa y espada y nobles sentimientos, ni qué hablar de las doncellas y las travesías en busca de recomponer el magullado honor y restablecer la justicia.

Más bien habrá que concentrarse en dos cosas muy simples: la comida y el dinero.

Estos son los ejes fundamentales en los que se basa la obra, correctamente balanceada con las dosis justas de acción, demonios, hechizos, combates y hasta un leve toque de romanticismo.

Se puede decir que el absurdo y la parodia fueron las claves del éxito de este animé, que ahora llega a nuestro país tras haber dado la vuelta al mundo cosechando miles de fieles seguidores en cada ciudad donde fuera emitido.

El tiempo dirá si la fortuna acompaña a **Lina** y sus amigos en estas tierras, por cierto bastante adeptas a esta clase de género.

Pero volviendo al desarrollo argumental de la historia, es hora de contarles un poco de qué se trata esta primera etapa de **Slayers**, que si bien no es ni por lejos la mejor de todas (tanto en lo que respecta a la calidad de la animación como a la trama) cumple con la función de introducirnos en las vicisitudes de los personajes y en sus ambiciones personales.

Como señalamos, la heroína se llama **Lina Inverse,** una hechicera de entre quince y diecisiete años con unos

Las películas

Slayers, la película

Slayers Return

Slayers Great

Slayers Gorgeous

cuantos complejos a cuestas (especialmente de inferioridad), quien alguna vez trabajara como camarera en su ciudad natal de **Zefiria** pero que, impulsada por la búsqueda de emociones fuertes y más específicamente por la codicia, decide echarse a andar en pos de cazar algunos ladrones y cobrar las respectivas recompensas.

Poseedora de un talento natural para la hechicería y de una ferocidad pocas veces vista, la chica salva siempre el pellejo gracias a sus famosos conjuros de magia negra y de fuego (como el **Drag-Slave**, por ejemplo).

En su camino se encontrará con su futuro compañero de aventuras **Gourry Gabriev**, un rubiales al que le faltan todos los jugadores pero que es descendiente de una estirpe de grandes guerreros y poseedor de una espada de luz que no cualquiera puede portar tan a la ligera como lo hace él.

Juntos compartirán su pasión por las peleas y la comida y tal vez algo más con el correr del tiempo...

Ladrón que roba a ladrón

Tras muy poco andar dos personajes siniestros se interpondrán en el camino de nuestros héroes: **Zold** y **Zelgadiss**, el primero cubierto de vendas de pies a cabeza (víctima de uno de los hechizos de **Lina**, que por querer matar a un dragón terminó incendiando una aldea por completo) y el segundo de aspecto aún más temible: todo su rostro, y quizás aún su cuerpo, es de una pálido azul con aspecto de piedra.

Zelgadis busca algo que **Lina** lleva consigo, una estatua de Orichalchum en cuyo interior se encuentra nada más ni nada menos que la **Piedra Filosofal** (o piedra del sabio, en la infantilizada versión que podemos ver acá), un elemento potenciador de cualquier tipo de magia.

Si bien al principio parece que este **Zelgadiss** es un tipo sucio, pronto descubriremos que está siendo usado por otro sujeto aún más escabroso: **Rezo**, el Monje Rojo.

¡Presten atención, ésta es la parte difícil!

Cuenta la leyenda que hace miles de años hubo en el mundo dos grandes fuerzas que se batieron a muerte durante incontables eones.

Por un lado estaba la raza de los **Mazoku**, criaturas demoníacas lideradas por **Shabranigdu** (¿será coincidencia?) y por el otro la de los **Kami**, bajo la tutela de **Ceiphid**, el gran dios dragón.

En una batalla decisiva **Shabranigdú** es vencido y dividido en siete pedazos que fueron esparcidos a lo largo del planeta.

Lo que tanto **Zelgadiss** como **Rezo** buscan es despertar una de estas partes del dios del mal para cumplir sus anhelos personales.

El primero desea romper el hechizo que lo convirtiera en un golem demoníaco (conjuro propiciado por el propio **Rezo**, su bisabuelo por parte materna y su abuelo por parte paterna) y el segundo quiere recuperar la vista, ya que la ceguera se ha apoderado de él.

Aunque técnicamente **Zel** está bajo el dominio del **Monje Rojo**, al poco tiempo se une a la partida de **Lina** y **Gourry** persiguiendo sus propios objetivos.

Al ver que **Zelgadiss** se le dio vuelta, **Rezo** invoca a **Zorom**, uno de los Mazoku, para que consiga la Piedra Filosofal y mate de paso al traidor de pellejo rocoso.

Pero el demonio no contaba con la espada luminosa de **Gourry**, que acabó con sus malvadas intenciones en cuestión de segundos.

Finalmente y tras extorsionar a **Lina** y los suyos, **Rezo** consigue apoderarse de la Piedra y con ella logra invocar a **Shabranigdu**, que no estaba encerrado en una torre como todos suponían, ¡sino dentro del cuerpo del monje!

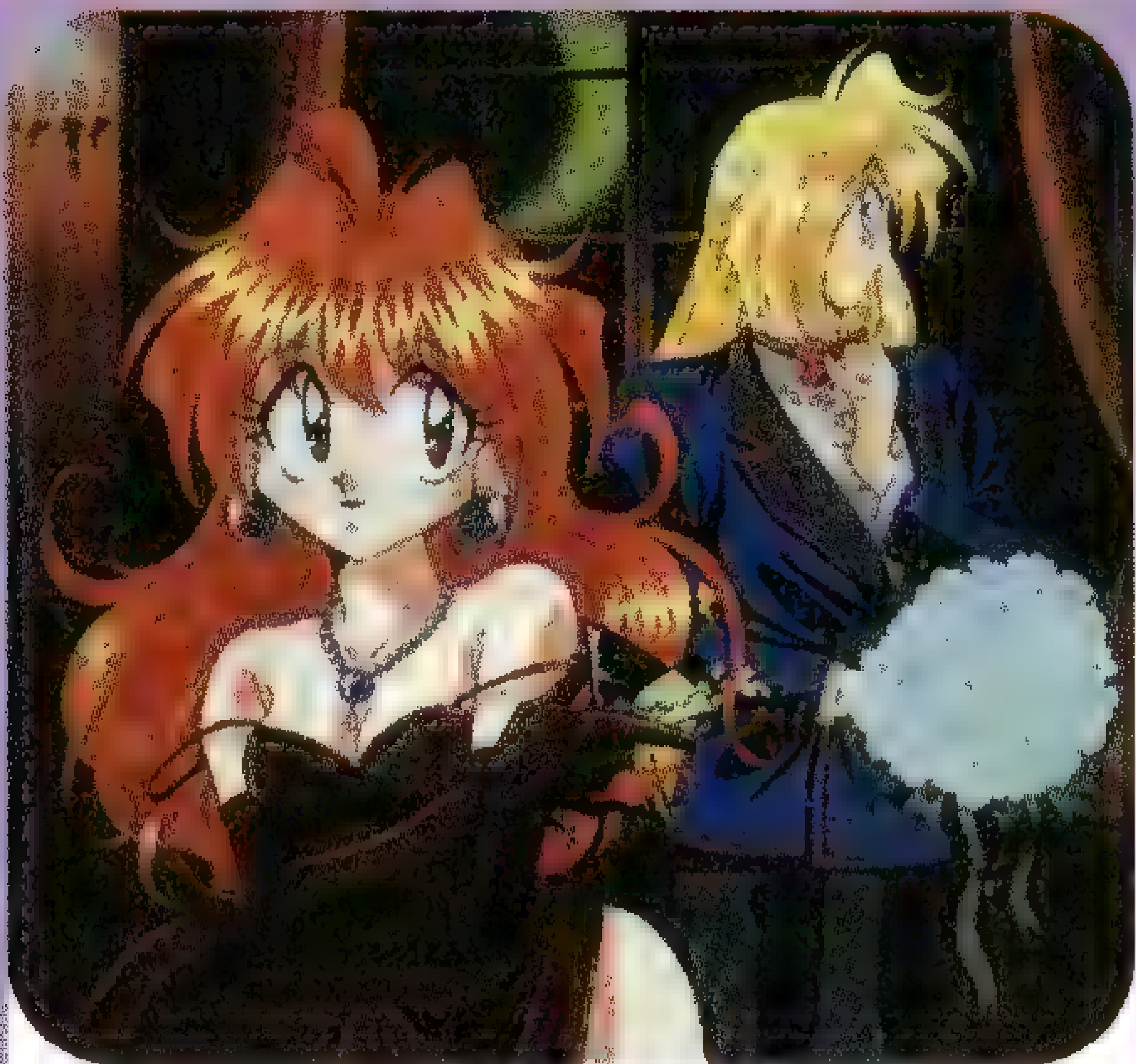
Es el ritmo de tus ojos

El espíritu del mal estaba en los mismos ojos de **Rezo** y al salir de su prisión acaba con la existencia (al menos corpórea) del hombre de cabellos purpurosos.

Un nuevo peligro acecha al mundo y serán nuestros héroes los indicados para resolver este trabajo.

Tras decidir que la magia negra no es efectiva para un demonio del mismo tipo, ni que la magia astral (de **Zelgadiss**) tampoco servirá de mucho, en conjunto resuelven que nuevamente será el nabo de **Gourry** el que tendrá que salvar la situación gracias al poder de su espada de luz, misión que cumple bien, no sin poco esfuerzo, y que marca el final de esta primera parte de la historia, determinada por la separación temporal del grupo.





LOS OVAS

La siguiente es la lista de capítulos especiales para la venta y/o alquiler en video.

[illegible]

(3 volúmenes)

El temible proyecto Limera
(25/7/96)
Un sabio desquiciado pretende crear un éjercito de **Nagas** y hechizar a **Lina** con una quimera.

El camino del caballero de Jeffrey
(25/1/97)
Las chicas son contratadas por un supuesto caballero andante como sus guardaespaldas.

Espejito, espejito
(25/5/97)
Utilizando un espejo capaz de copiar gente se producen clones de las hermanas con característi-cas bastante especiales y opuestas...

[illegible]

(8/1/98)

[illegible]

(3 volúmenes)

Laberinto
(25/10/98)
Vampiros y zombies en una aventura un tanto distinta

El futuro temible
(18/12/98)
¿Dos Nagas al mismo tiempo? Otra pesadilla para Lina

¿La gran batalla de la moda de Lina?
(25/2/99)
Lina y Naga intentan estar a la moda, ¡cueste lo que cueste!

El más copado de toda la serie, Zel, fue victima de un hechizo de Rezo y su destino ha devenido en tragedia.



Zelgadiss Graywords

Su punto débil es el tamaño de sus pechos, aunque no parezca... ¡además su carácter no ayuda demasiado!



Lina Inverse

No tendrá cerebro pero es valiente como el que más y aunque no se explica como pudo llegar a ser tan bueno con la espada, es temido por sus adversarios.



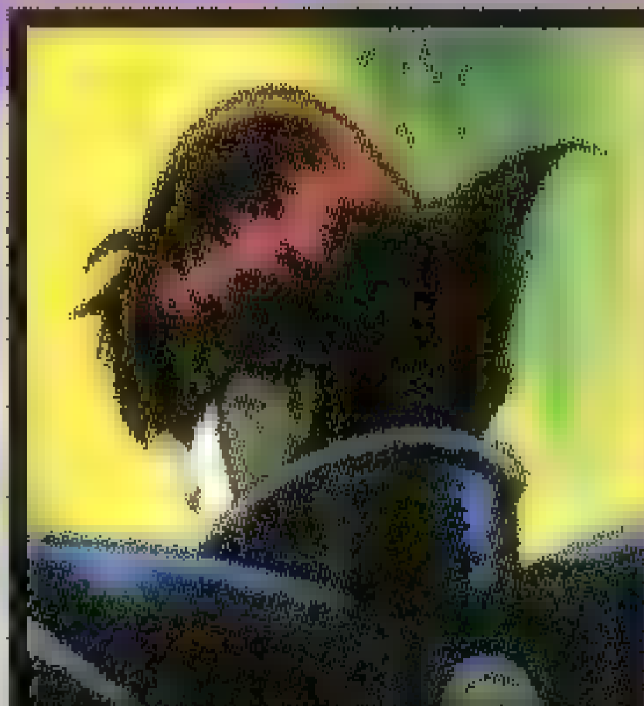
Gourry Gabriev

Es la heredera al trono de Saillune y le gusta creer que tiene derecho a impartir justicia por mano propia.



Amelia Wil Tesla Saillune

El Monje Rojo es culpable de la maldición de Zelgadiss y de haber des-pertado a Shabranidgu.



Rezo

スレイヤーズ

Los tipos de magia



Durante la segunda parte de la serie (capítulos 11 a 26) no haremos otra cosa que esperar el regreso de Rezo que, se siente, aún no ha dado lo mejor de sí.

Para hacer más corta la espera su autor decide incorporar una nueva serie de personajes, de los cuales **Amelia Will Tesla Saillune** será la más importante, ya que se unirá a los justicieros en sus futuras andanzas.

Amelia intercepta a los chicos en el camino, autoproclamándose la defensora de la justicia por autonomasia.

Si bien no la tienen muy en cuenta, **Lina** accede no sin reparos a enseñarle algunos hechizos mágicos de su cosecha.

Así deambularán de pueblo en pueblo, venciendo a los cazarecompenas de turno hasta llegar a la ciudad de **Sairagg**, donde se encontrarán nuevamente con **Zelgadiss** y con dos nuevos personajes: **Eris** y **Sylfiel**; ¡ah, y como si esto fuera poco nuevamente con el **Monje Rojo**!

Rezo por vos

Convencidos de que ellos habían dado muerte al verdadero **Rezo** junto con el demonio de raza Mazoku, los aventureros deducen que están ante una copia -o clon- del original.

Zelgadiss averigua que tal cosa es posible y deciden que en el viejo laboratorio del castillo debe encontrarse la clave para acabar con la nueva amenaza.

Eris (la mujer de **Rezo**) junto con **Sylphiel** necesitan adelantarse a los acontecimientos y emprenden también la búsqueda hasta que todos juntos encuentran el legado del monje: una tablilla que al ser colocada en un nicho de una de las paredes del laboratorio de magia, despierta al demonio de **Zanaffar**, que fuera confinado años atrás por un noble ancestro de **Gourry** junto al árbol sagrado de **Flagoon**.

La copia de **Rezo** se propone por todos los medios superar a su versión original y para ello necesita que **Lina** invoque su magia más poderosa -el **Giga Slave**- al tiempo que une sus fuerzas con las de **Zanaffar**, el demonio.

Pero al ver que sus planes no se concretan tan fácilmente, termina matando a **Eris** y dejando fuera de combate a **Lina**, obligando a que los demás miembros del grupo se las arreglen como puedan.

Sylfiel recuerda que en medio de un lago, en cuyas profundidades descansan las raíces del árbol sagrado, reside también la espada mágica con la cual fuera vencido el demonio.

Recuperando la misma y tras salvar a **Lina** de una muerte segura, nuestros héroes vuelven a derrotar al **Monje Rojo** y se hacen merecedores de toda la fama -y por supuesto la gloria- que tanto venían buscando.

¡Esta historia continuará!

Hasta aquí llega esta primera etapa de **Slayers**. Sabemos que hay mucho por contar todavía, en especial todo sobre las películas y los ovas; sin dudas será material para los futuros números, donde damos por descontado que volveremos a vernos con **Lina Inverse** ¡y especialmente con **Naga**, su temible hermana!

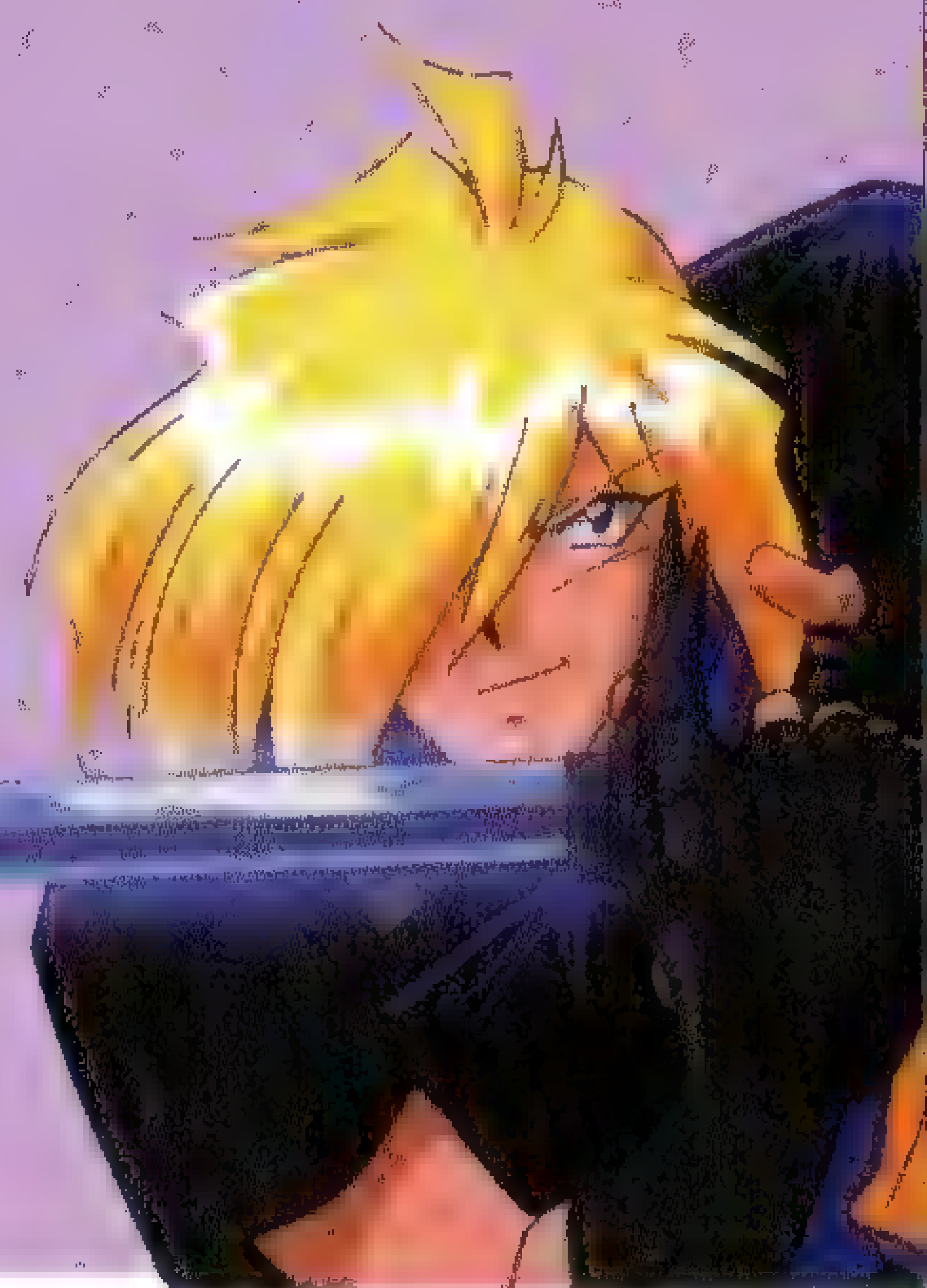


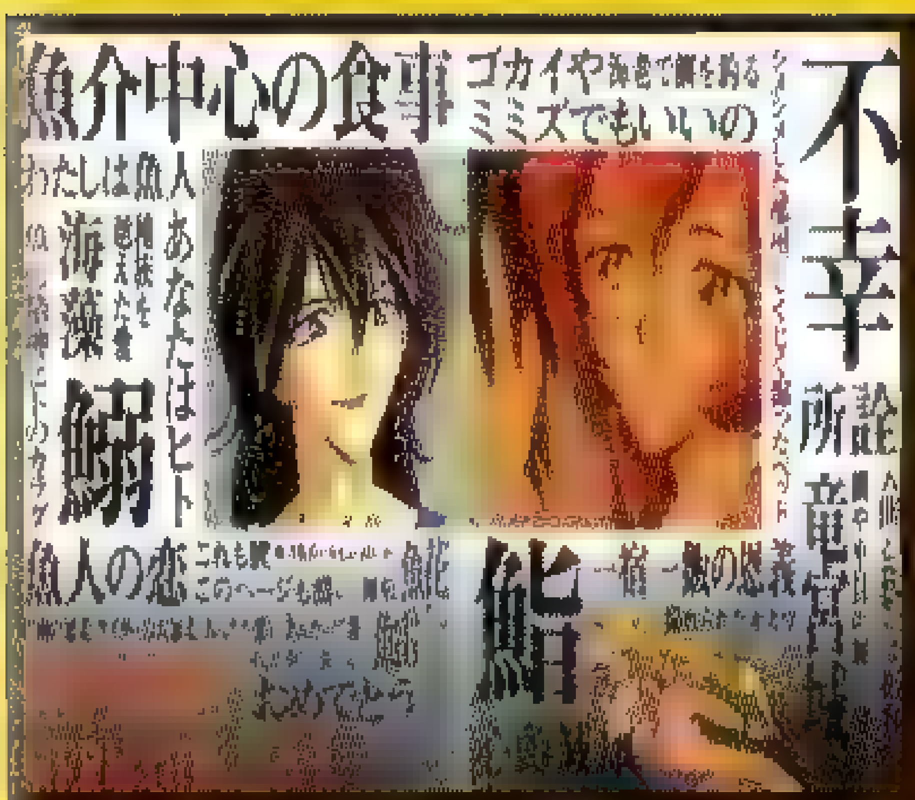
Existen varios tipos de magia utilizados por los protagonistas de esta serie.

Cada uno tiene sus ventajas y desventajas por lo que constantemente veremos que lo que durante un capítulo se considera un hechizo imbatible al poco tiempo puede convertirse en un conjuro del montón.

Básicamente nuestros héroes utilizan los siguientes tipos:

Lina: magia negra (Drag Slave, Giga Slave) y de fuego.
Zelgadiss: magia astral; puede ser de agua, de tierra, de fuego o de viento.
Amelia: magia blanca curativa.





Las novelas

Slayers

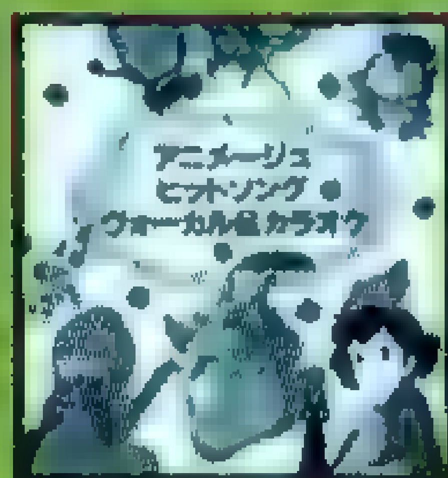
Slayers (25/8/90)
El hechicero de Atlas (25/2/91)
El espectro de Sailag (25/2/91)
La batalla de Saillune (15/10/91)
La bestia negra de Shirogane (25/7/92)
Vezendi de la oscuridad (25/3/93)
El reto del demonio dragón (25/12/93)
El rey de la ciudad fantasma (10/8/94)
La espada hechizada de Bezerudo (25/6/95)
El plan de Solaria (25/12/95)
La profunda ilusión de Crimzon (25/7/96)
La maniobra del ejército líder (25/4/97)

Slayers Especial

La ciudad blanca (25/7/91)
Pequeña princesa (25/3/92)
La aventura de Naga (25/10/92)
El plan de la secta de magia (25/6/93)
¡Lucha, gran sacerdote! (25/10/93)
¡Pega, Yusha! (25/10/92)
¡Vamos, mago fantasma! (25/1/95)
El futuro temido (20/7/95)
La travesía de Irizu (25/4/96)
Es difícil ser un dios destructivo (25/10/96)

Chemical Youth









A partir de este número comentamos las ediciones de animé en DVD (el disco que todo lo puede... o mejor dicho, lo podía pero no lo dejaron...)

Record of Loddos War DVD The Complete Series

Siendo uno de los primeros títulos en saltar del video al nuevo formato digital, la serie completa de ovas de esta obra fue compilada en dos volúmenes de impecable realización, conteniendo la friolera de siete y seis capítulos en cada disco respectivamente, más un mini documental que testimonia la forma en que la misma cobró vida.

Basada en un legendario juego de rol japonés, esta serie narra la historia de un puñado de valientes encabezados por **Parn**, un jóven e inexperto guerrero, que deberán enfrentarse a las fuerzas oscuras que hacen de su nación una tierra maldita.

Loddos vio la luz en su país natal en los tempranos noventases y hoy por hoy es la expresión máxima de animé en cuanto al género épico y medieval se refiere; esta edición de la mano de la empresa norteamericana **U.S Manga Corps** cumple con todos los requisitos que se exigen cuando se trata de presentarnos un producto de tal renombre.

NIVEL DE TOXICIDAD





Subtitulado / Doblado en Inglés - Zona 1

Cowboy Bebop DVD Vol. 1

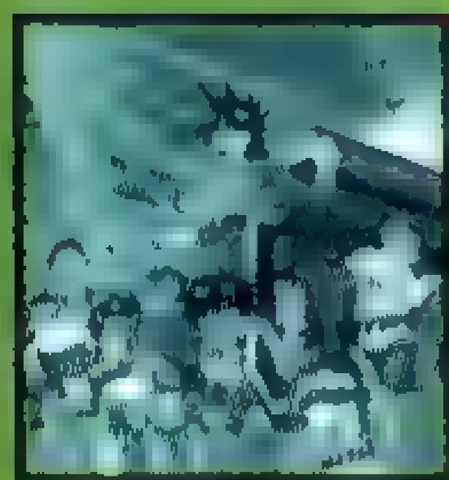
Si bien no podemos hablar de simultaneidad con Japón, los lanzamientos de **Bandai Entertainment** realizados en USA están sin dudas acortando las diferencias entre Oriente y Occidente en forma abrumadora; tal es el caso del DVD que comentamos en esta ocasión, editado con menos de dos años de diferencia entre su país de origen y el resto del mundo. El caso es que los 26 capítulos de **Bebop** se distribuirán a lo largo de seis entregas, la primera de las cuales ofrece los cinco primeros episodios completos: **Asteroid Blues**, **Stray Dog Strut**, **Honky Tonk Woman**, **Gateway Shuffle** y **Ballad of Fallen Angel**, que si bien son muy buenos, no existen comparados a los episodios que se vienen en las entregas futuras. Destaca sobremanera el último capítulo, que es un verdadero anticipo de lo que hay que ver: el mejor animé de los '90.

NIVEL DE TOXICIDAD





Subtitulado / Doblado en Inglés - Zona 1






Serial Experiments Lain Soundtrack



PICA 1178

NIVEL DE TOXICIDAD



Las buenas: este animé cuenta con el orgullo de poseer el tema de opening más fantástico de cuantos se hayan podido escuchar, que lleva por nombre **Duvet** y fuera interpretado por la virtuosa **Jasmine Rodgers** y los japoneses del grupo **Boa**.

Las malas: en este compact ese tema no viene.

Lo que compramos: en general el CD en sí es excelente, incluye dos versiones del tema de ending y una impecable selección de música incidental que nos hará viajar por los cables pelados de las computadoras de estos wiz kidz medio autistas.
Toda esta carga emocional registrada es obra de **Nakaido 'Chabo' Reichi**.

The Thrill - Blue Submarine # 6



Ever Anime 3419

NIVEL DE TOXICIDAD



Este compacto pertenece a la banda de sonido del trabajo que revolucionara de una vez y para siempre la forma de hacer animación en Japón. Completamente realizado por computadora, esta maravilla demostró que las herramientas informáticas bien utilizadas no sacrifican el espíritu humano ni desmedran el talento de los dibujantes, quienes en este proyecto pusieron todo lo que tenían.
Y como no podía ser menos, en el aspecto musical debemos concluir que los encargados de la banda sonora, (el grupo japonés **The Thrill**), realizaron un buen trabajo.
En este compacto encontraremos los temas correspondientes a los dos primeros ovas de la serie (seis de los nueve tracks) incluyendo el tema de ending **Minasoko Nemure**, que no tiene desperdicio.
La música fusiona ritmos electrónicos con instrumentos de viento (saxos, trombones, etc.) incursionando en el hip hop, el tecno y bastante de jazz. Si lo encontrás no dudes en comprarlo.

Toy & Destroy

¡Este mes les presentamos la mini sección Sold Out, con un ranking de los modelos más codiciados y difíciles de conseguir en nuestro país!

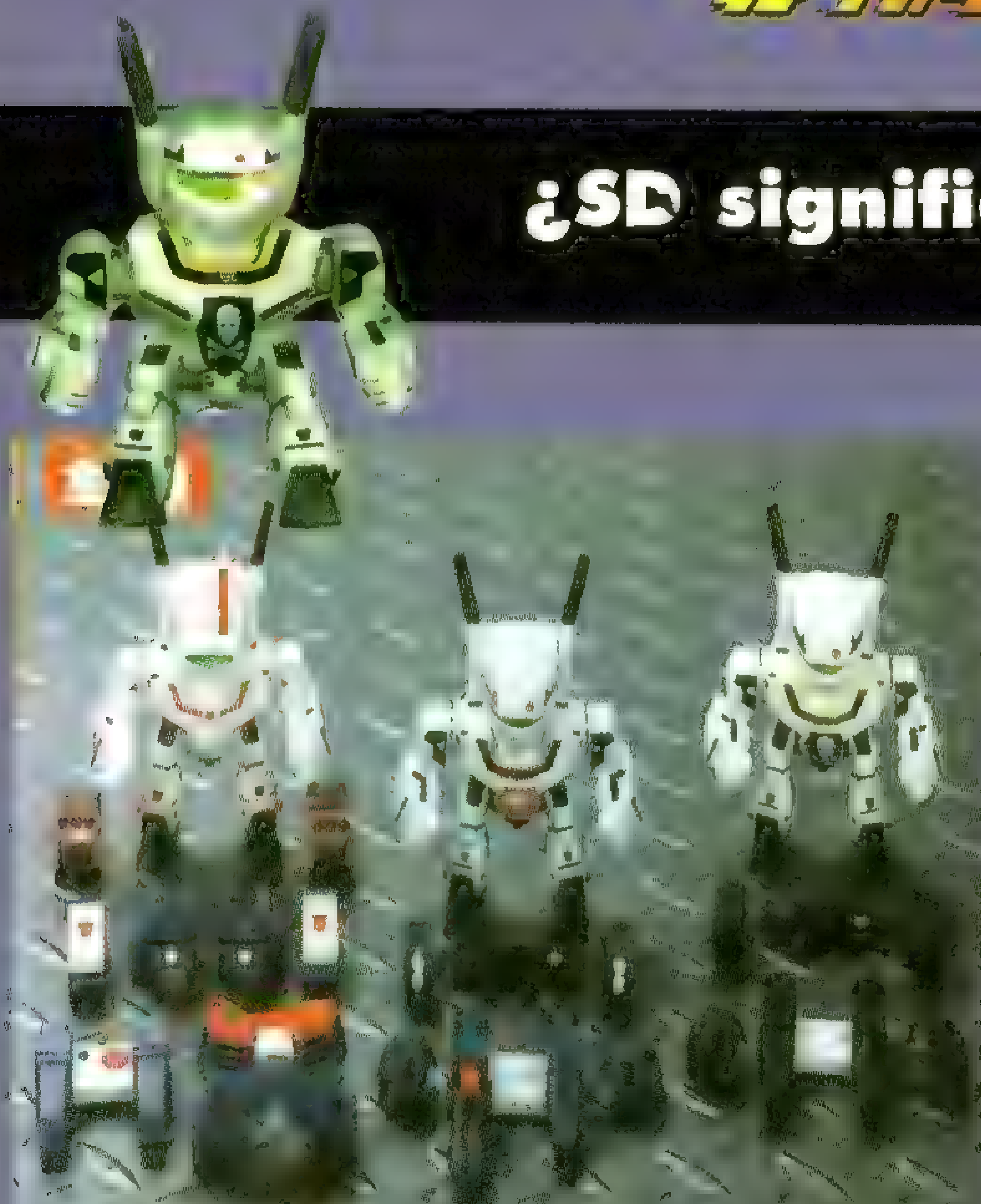
[illegible] **Hokuto no Ken** [illegible] **Kenshiro** [illegible] **El Puño de la Estrella del Norte** [illegible] **El Coronel**, **Shin** y **Rao el Conquistador.**

[illegible]





¿SD significa Super Deformed?



[illegible] **Valkyrias** [illegible]

Existen tres modelos de estas varukas SD. Todas vienen con sus respectivos accesorios para el combate en tierra y en el espacio.

¡Más Valkyrias de Macross Plus!



El más parecido lo anticipamos que se vienen estas maravillas transformables directamente desde **Japón** importadas a los **EE.UU.** por la empresa **ToyCom**.

Aunque en una primera etapa sólo estará disponible la **YF-19 Alpha One** de **Isamu Dyson**.

La escala de la misma es 1/72, sin accesorios especiales de armadura ya que no es maqueta, y como detalle interesante, además de poder configurarse en **Battroid**, **Fighter** y **Gerwalk**, se puede retraer el tren de aterrizaje, cambiar las manos y el armamento. Habrá que esperar un poco para que la **YF-21** y la **YF-11** salgan al mercado, pero la firma promete fabricar los modelos clásicos de **Macross**, como la gloriosa **VF 1 Skull Lider** de **Roy Fokker**, si las ventas de estos modelos son satisfactorias. ¡A juzgar por las fotos la cosa va a andar porque nadie se va a querer quedar sin ellos!

Un último detalle: los chicos de **ToyCom** juran y perjuran que los modelos fueron aprobados por el mismísimo **Shoji Kawamori**... ¡les creemos!

SOLD OUT!

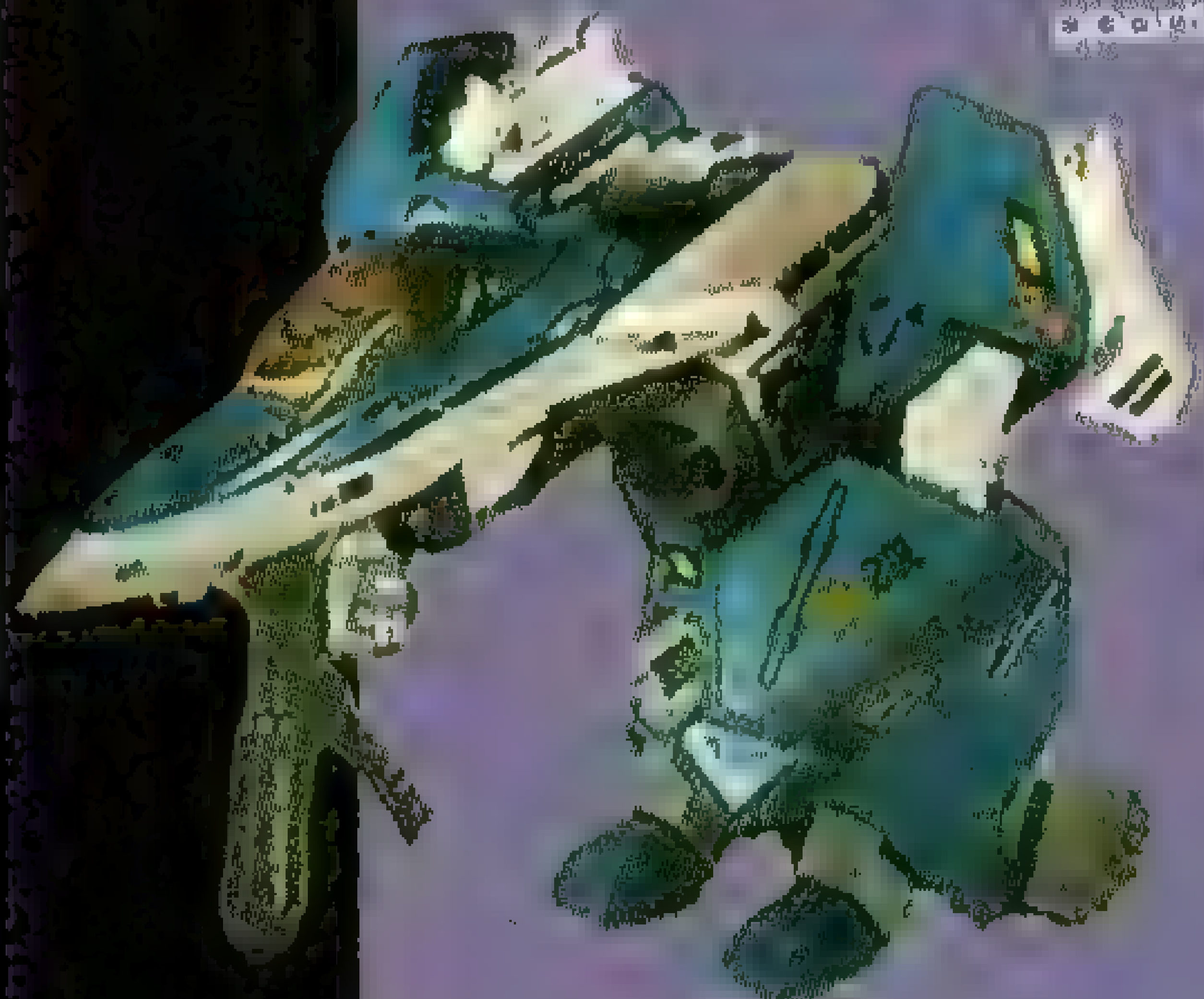


Eva Unit 01

Como pueden imaginar, hoy por hoy ésta es la figura más codiciada entre los fanáticos de la serie. Las chances de poder conseguir el 01 en los negocios del país son de 20/100.

ROBOTECH ALFA FIGHTER

No tan solicitado como el meca de **Shinji Ikari**, este modelo transformable de la 3ra Generación ha sido un dolor de cabeza para más de uno. En la actualidad las posibilidades de conseguirlo en nuestras pampas son casi nulas: 0.05/100.



MOSPEADA ARMOR RIDER

Hace algunos años este magnífico vehículo, estrella de las famosas **Cyclones**, podía encontrarse con facilidad en las vidrieras de las jugueterías de la Capital Federal. Con el correr de los años han desaparecido casi totalmente por lo que las posibilidades de hacerse con un ejemplar con piloto y todo ascienden a 15/100, un poco más fácil que el [illegible]



Acid Rain 2

¡Exclusivo! Así será la nueva expansión de Magic

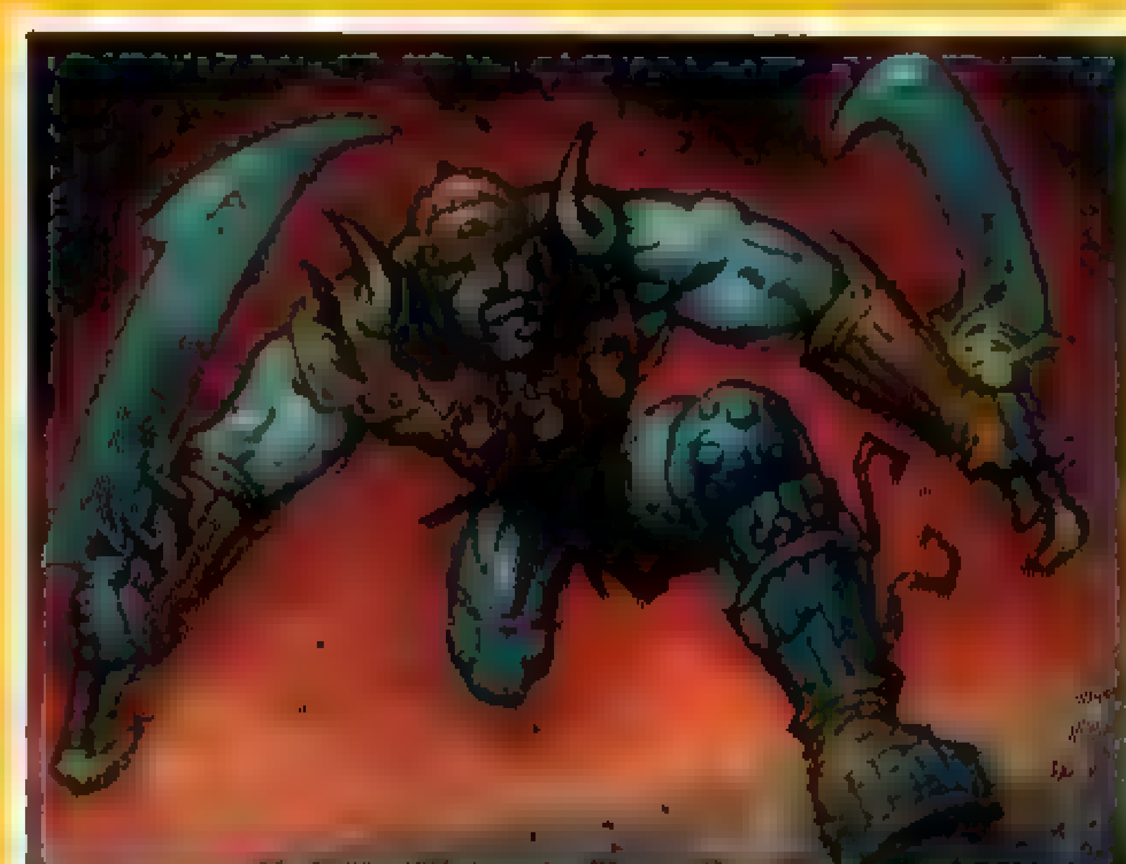


¡Ya es oficial! A partir del mes de junio los chicos del país del norte podrán disfrutar de la última expansión de **Magic**: **Prophecy**, que cierra el ciclo iniciado con **Mercadian Masques** o **Máscaras de Mercadia**, como las conocemos nosotros.

Continuando con el arco argumental impuesto por **Nemesis** nos encontraremos que las cosas por **Dominaria** están que arden: las ansias de conquista de los **Kelds** se verán interrumpidos por los **Pirexianos**, que están re-piruchos y deciden dar rienda suelta a sus planes de invasión; tal el nombre de la próxima entrega de estas maravillosas cartas, planificado para el mes de octubre en USA, obvio.







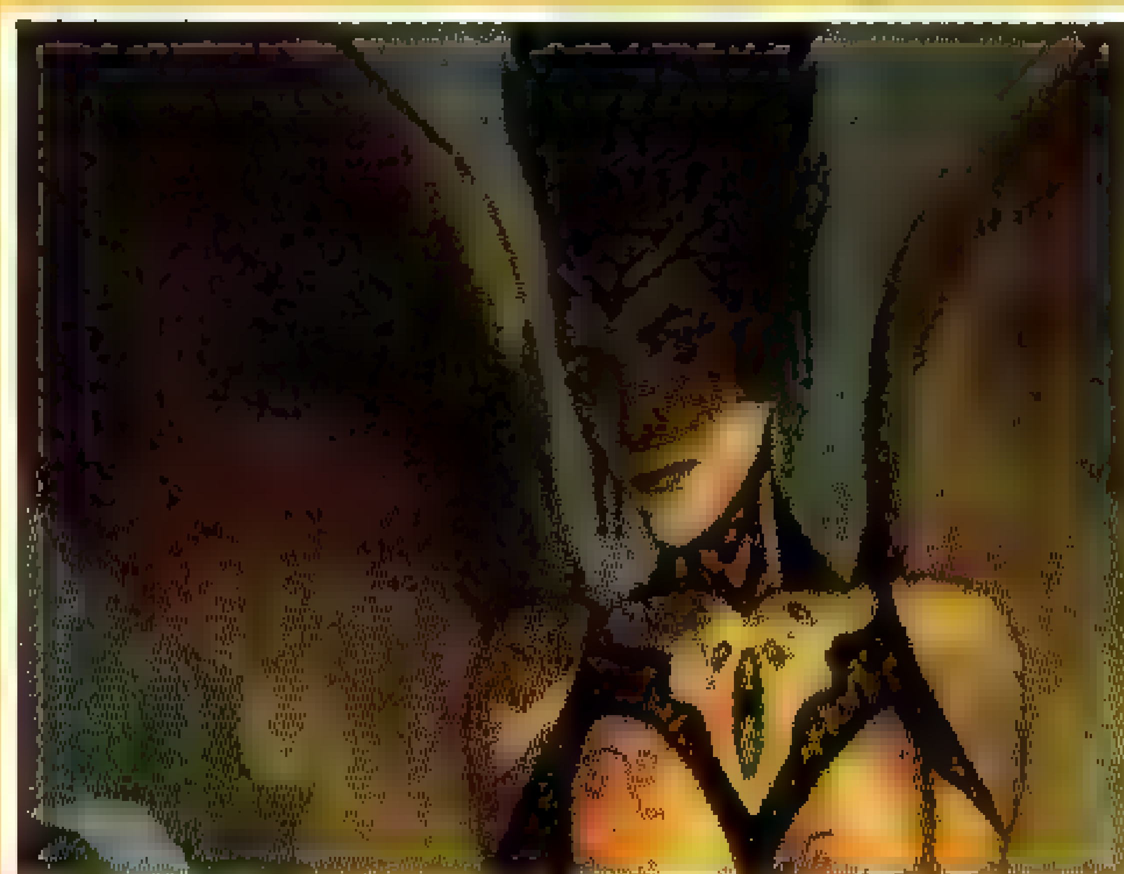


¿Habrá futuros cambios en las cartas de Magic?

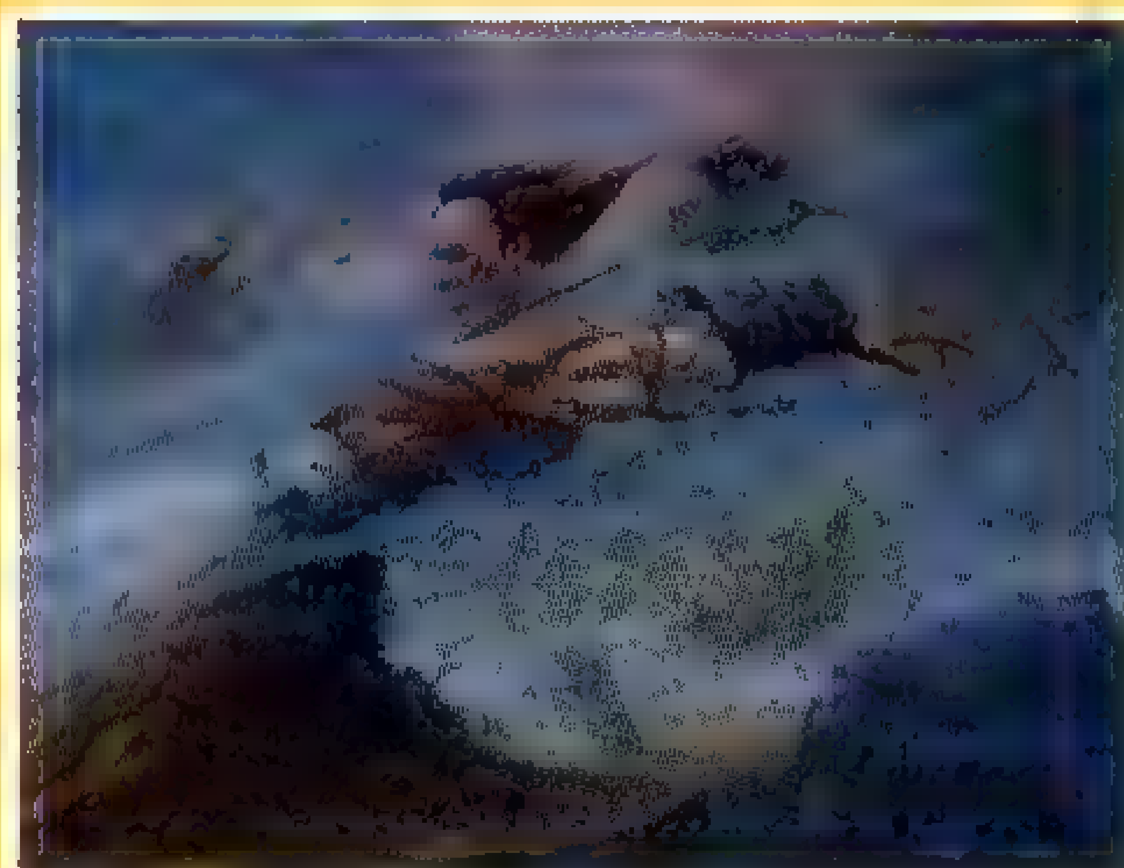


Wizards of the Coast, la compañía creadora de nuestras cartas favoritas, parece haberse metido en un buen lío al consultar a través de Internet sobre los cambios que los fanáticos de este juego gustarían ver reflejados en el diseño de las futuras ediciones de **Magic: el Encuentro** ya que la mayoría votó por correr los indicadores del costo de las cartas (que actualmente se encuentran arriba a la derecha) hacia la parte superior izquierda y en forma encolumnada (como se puede ver en la foto trucada de arriba) bajo el pretexto de que así se podrían disponer las cartas en la mano como si fueran de póker. El otro cambio radica en encapsular el indicador de fuerza / resistencia para que sea más legible para el jugador oponente. Por otra parte el dorso de las cartas no será modificado para asegurar su compatibilidad con el resto de las colecciones. Lo cierto es que aún no se sabe si estos cambios serán incorporados de inmediato ya que **WotC** se muestra un tanto indecisa al respecto. ¡Esperemos que no se despachen con algún horror oculto y encima con bordes blancos!

PROPHECY



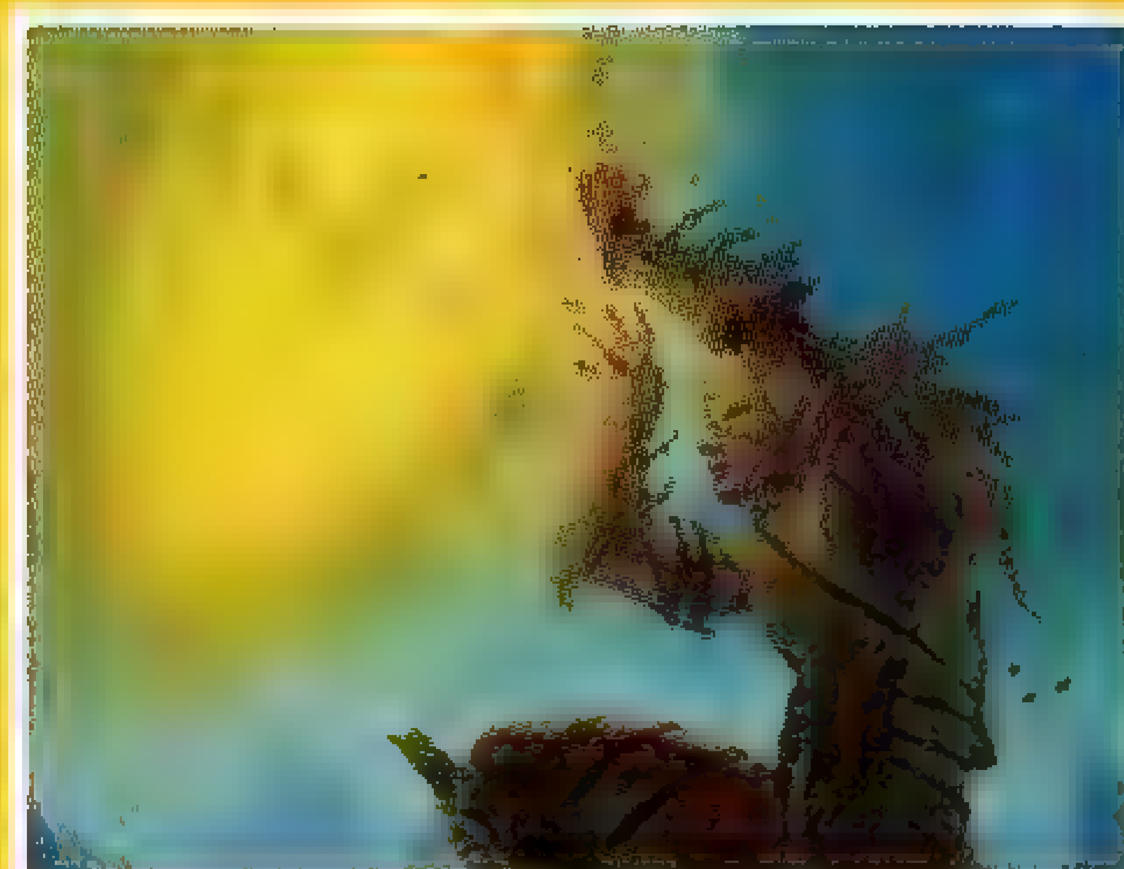
Lo más asombroso del evento es que sus creadores aseguran haber vuelto a modificar el sistema o mecanismo de juego, exigiendo a los participantes tener que devanarse los sesos ante la gran cantidad de toma de decisiones que estas nuevas cartas los obligarán a efectuar, llegando a tener que planificar varias jugadas por adelantado, como si se tratara ahora más que nunca de un encuentro de ajedrez.



Además no escasearán las criaturas poderosas que tanto nos gustan (por ejemplo, se incluye una 8/8 ¡con el ridículo coste de 2 manas verdes!) pero que se podrán utilizar solo bajo condiciones bastante especiales... vaya uno a saber cuáles serán...



Como si todo esto fuera poco nos encontraremos con dos nuevos tipos de cartas: las **'winds'** (del tipo instantáneas) y las **'avatars'** (criaturas), una de cada clase y para cada color.



Finalizando esta vorágine de emociones, un último golpe al corazón: **Volrath** habrá pasado a mejor vida apenas se abra el primer sobre de esta nueva saga, que como podrán imaginar esperamos llegue pronto a nuestro país.

Nuevas cartas coleccionables de Sailor Moon



Con el resurgir de los juegos de cartas intercambiables (impulsado sin duda por las de **Pokémon**) nadie se quiere quedar afuera y diversas compañías tratan de buscar la forma de mandar a retiro al imbatible **Pikachu** para ocupar la banca lo antes posible. ¡Ahora les toca el turno a las guerreras de la Luna reencarnadas en forma de juego de rol!

El juego se compone de 150 cartas y se ofrece en tres formatos: un set básico para dos jugadores (de 60 unidades), seis sets de mazos preconstruidos de personajes (también de 60) y los consabidos boosters para mejorar estos últimos (de 11 unidades cada uno). Todo esto estará disponible a partir de este mes de la mano de la empresa **Dart**, editora también de las trading cards. Esperamos que sean todo un éxito.

Preview: Team Rocket y Neo, los nuevos sets de Pokémon



Tipo : Relámpago
Rareza : Rara holo-foil
Puntos Impacto : 30
Debilidad : Ninguna
Resistencia : Ninguna



Tipo : Relámpago
Rareza : Rara
Puntos Impacto : 30
Debilidad : Ninguna
Resistencia : Ninguna



Tipo : Agua
Rareza : Común
Puntos Impacto : 50
Debilidad : Ninguna
Resistencia : Ninguna



Tipo : Hojas
Rareza : Rara Holofoil
Puntos Impacto : 100
Debilidad : Fuego
Resistencia : ninguna



Tipo : fuego
Rareza : Rara
Puntos Impacto : 70
Debilidad : Agua
Resistencia : Ninguna

Mientras que en los Estados Unidos la nueva expansión para las cartas intercambiables de **Pokémon** (las **Team Rocket**) han probado ser todo un suceso, en Japón están un paso más adelantados y disfrutan ya de la tercera entrega: **Neo**.

Como todavía falta un poco para que sean traducidas y lleguen a este rincón del mundo, les iremos presentando algunas cartas y las características de los mazos de ambas colecciones.

Empecemos con **Team Rocket** fueron lanzadas al mercado en abril y conforman un total de **82** nuevas cartas (65 normales y 17 holo-foil raras).

Lo más interesante de este set es el grupo de los **Pokémon Oscuros** (**Dark Pokémon**), que son, como tal vez bien imaginen, ¡las formas maléficas de nuestras mascotas favoritas! **Alakazam, Charizard, Wartortle** y hasta **Dragonite** (son 44 en total) tienen estas curiosas versiones cuyos poderes y habilidades son impresionantes, aunque tienen menos puntos de impacto. Otra carta loca es un impostor del **Profesor Oak** y por supuesto la aclamada carta de entrenador **Here Comes Team Rocket!**





Las dos versiones del **Equipo Rocket** (en japonés e inglés y el **Ancient Mew**, por la que los fans pagan entre $75 y $150

En cuanto al set de **Neo** les adelantamos que los mismos están basados en los juegos **Silver** y **Gold** para la consola portátil **Gameboy**.

Es por ello que encontrarán en las nuevas cartas nuevas evoluciones y también -¡oh, sorpresa!- **pre evoluciones**, como el caso de **Pichu** (que parece una fusión entre **Pikachu** y **Pichichus**), una etapa anterior del Pokémon más famoso de todos.

¡Pero todo esto será examinado en detalle el mes próximo, por ahora los dejamos con algunas cartas (a su izquierda) para que vayan imaginando lo que se viene!



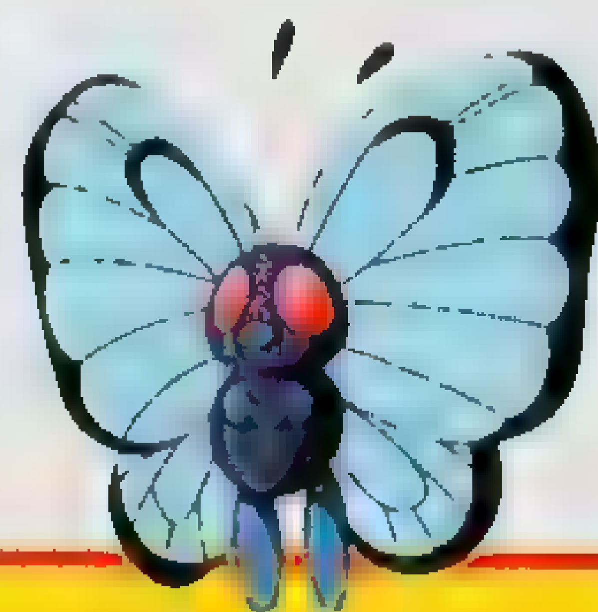
Bienvenidos a la segunda edición de esta completa guía para que aprendas a jugar el juego de cartas intercambiables de **Pokémon.**

En la pasada entrega nos referimos a varios temas como la estructura de los turnos y lo que se puede hacer en ello.

Varios de ustedes nos preguntaron si era verdad que se podía bajar solo un **Pokémon** por turno como también jugar solo un entrenador; la verdad es que al parecer nos expresamos mal, cuando lo que quisimos decir fue que se podía robar una carta de la librería, jugar una carta de energía sobre uno de nuestros **Pokémon**, (y aquí vienen las correcciones) **poner en juego todos los Pokémon que queramos mientras no superemos el máximo de 5 en nuestra banca y el activo adelante**, jugar todas las cartas de entrenador que queramos (pagando el costo de retirada), retirar a los **Pokémon** que queramos, usar sus poderes, atacar con nuestro **Pokémon** activo y terminar el turno.

Otra aclaración es que los **Pokémon** no mueren sino que quedan fuera de combate tal cual la serie de televisión.





Nota: Recuerden que los mazos deben tener 60 cartas en total, ni más, ni menos. Sólo pueden tener 4 copias de cartas iguales (ej.: 4 **Pikachu**) como máximo, incluyendo las energías no básicas que dan doble incoloro por ejemplo. Para las únicas cartas que no se aplica esta regla es para las energías básicas, que podemos poner todas las que queramos.

Las habilidades especiales de nuestras cartas

Algunos Pokémon tienen ciertas habilidades en sus ataques que hacen algo más que simple daño. Algunos pueden dormir, envenenar, paralizar y confundir a otros Pokémon.
Vamos a analizar cada una de estas habilidades.

Dormir

Efectos: Cuando un **Pokémon** está dormido no puede atacar ni retirarse. Girá el Pokémon hacia la izquierda para indicar que está dormido.

Cura 1: Después del turno de cada jugador (incluyendo el final del que te durmió) tirás una moneda a cara y seca.

Si sale cara el **Pokémon** se despierta (enderezás la carta para indicar que está bien nuevamente), si sale seca queda dormido y tendrás que esperar hasta el final del próximo turno para intentar despertarlo otra vez.

Cura 2: Retirarlo a la banca con algún entrenador que indique tal movimiento.

Cura 3: Evolucionar el **Pokémon.**



¡Pokémon Tour en Buenos Aires!

A esta altura no se puede negar que la fiebre pokémonica se extiende hacia todos los ámbitos. Muestra de ello es el éxito con que se realizó la presentación oficial de las cartas intercambiables editadas en castellano. Al lanzamiento asistieron docenas de verdaderos entrenadores Pokémon que pusieron lo mejor de sí para que todos los participantes allí reunidos entraran a la arena de juego con un amplio conocimiento de las reglas y características de las cartas. Las imágenes que reproducimos pertenecen a los torneos celebrados en el Patio de Comidas del **Shopping Abasto** y en el local del **Hardrock Café** durante el pasado mes de abril.

Sabemos que la masiva adhesión del público (desde los más chicos hasta los eternos comiqueros) han dejado muy conformes a los organizadores del evento por lo que esperamos que la iniciativa se repita cuando los nuevos mazos estén disponibles. ¡Desde aquí sólo nos resta felicitarlos!



Arriba: Shopping Abasto
Abajo : Hardrock Café



Confundido



Efectos: Si un **Pokémon** está confundido, tendrás que tirar una moneda a cara o seca cada vez que intentes un ataque o una retirada. Girá el **Pokémon** patas para arriba (no boca abajo) para indicar su confusión.

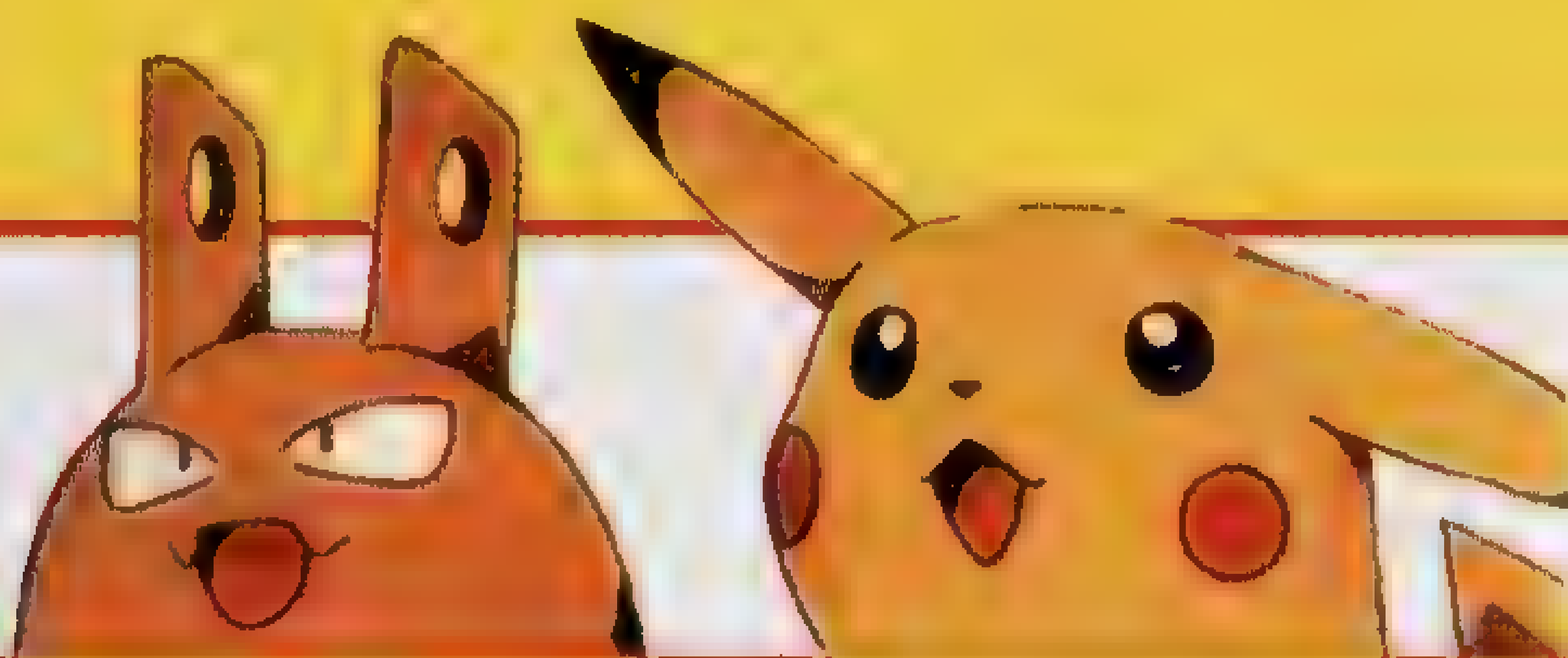
Cura 1: Lograr retirarlo hacia la banca acertando a la moneda o con algún entrenador que indique tal movimiento.

Cura 2: Evolucionar el **Pokémon**.

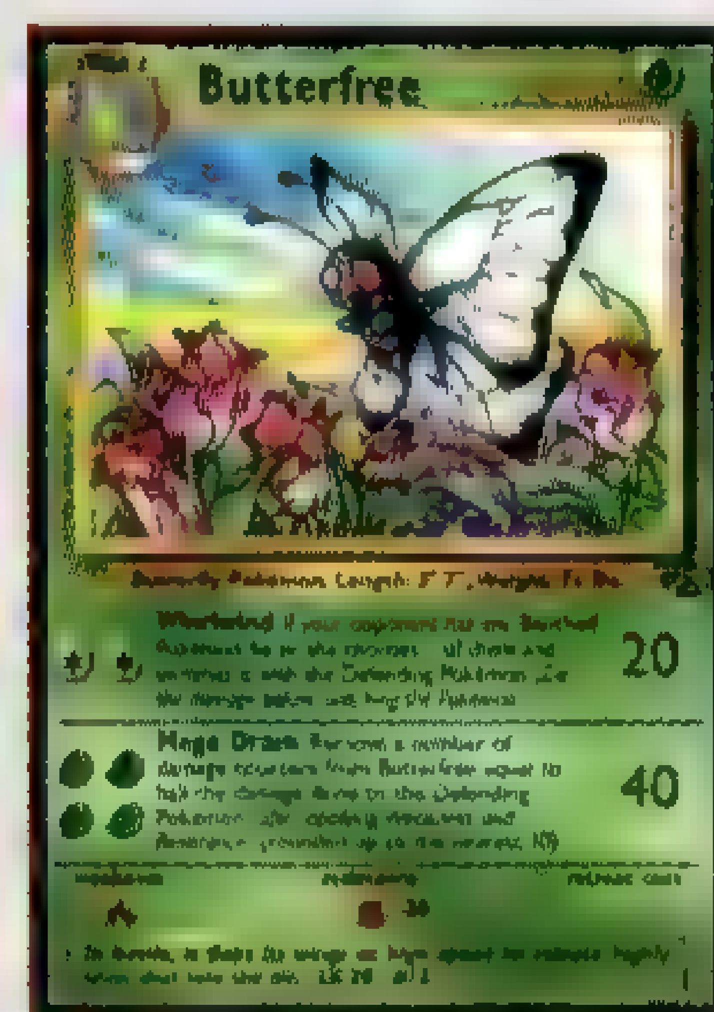
Cada vez que quieras retirar a un **Pokémon** confundido debés primero pagar el coste del retiro descartando las cartas de energía necesarias. Luego tirás la moneda. Recordá que si fallás no podés volver a intentarlo en este turno.

Cuando atacás con un **Pokémon** confundido, tirás la moneda. Si sale cara el ataque se hace normalmente. Si sale seca el **Pokémon** se hace 20 puntos de daño a sí mismo y no aplica el daño sobre el **Pokémon** contrario. Si tu **Pokémon** tiene **debilidad** o **resistencia** (explicaremos esto más adelante) a su propio tipo, o si hay otro efecto que altere el ataque, se aplica normalmente el daño teniendo en cuenta estos efectos





Paralizado



Efecto: Si un **Pokémon** está paralizado no puede atacar ni retirarse. Girá el **Pokémon** hacia la derecha (ver diagrama) para indicar que se encuentra paralizado.

Cura 1: Se recupera al finalizar el próximo turno del jugador afectado.

Cura 2: Retirarlo a la banca con algún entrenador que indique tal movimiento.

Cura 3: Evolucionar el **Pokémon**.

Para citar un breve ejemplo sobre cómo se cura automáticamente un **Pokémon** paralizado veamos esta situación:

Yo controlo como **Pokémon** activo a **Abra**, que en su ataque hace 10 puntos de daño y que si en la tirada de moneda sale cara el **Pokémon** a la defensa pasa a estar paralizado. Entonces yo ataco y gano la tirada, lo paralizo y se gira hacia la derecha. Paso mi turno y mi oponente tiene la posibilidad de curarlo con las curas antes descriptas como **2** ó **3**, pero si no puede hacerlo tiene la posibilidad de esperar hasta el final del turno donde se vuelve a enderezar. Luego en mi turno tendré la posibilidad de tratar de paralizarlo nuevamente (si así lo deseo).

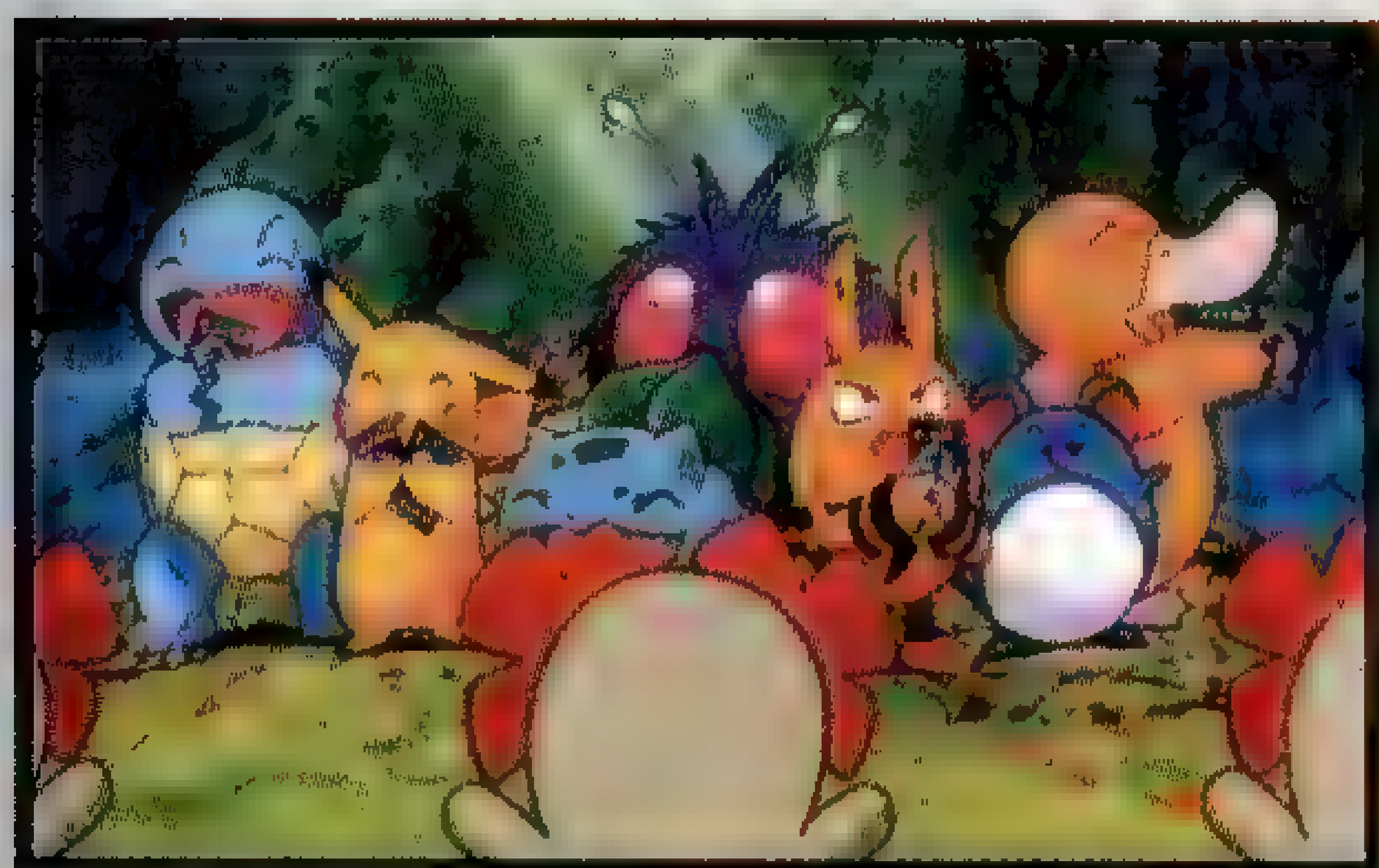


Envenenado

Efecto: Si un **Pokémon** está envenenado colocale un "contador de veneno" para indicarlo.
Cura 1: Retirarlo a la banca.
Cura 2: Evolucionar el **Pokémon**.

En el turno en el que es envenenado, recibe 10 puntos de daño; y mientras siga envenenado, el **Pokémon** recibe 10 daños más después del turno de cada jugador, sin tomar en cuenta **debilidad** ni **resistencia**.

Si un ataque envenena a un **Pokémon** que ya está envenenado, no se envenena dos veces.



Nota: Cuando logres retirar o evolucionar un **Pokémon** éste deja de estar **dormido**, **confundido**, **paralizado** o **envenenado** (en este último caso igual conserva los daños recibidos por el envenenamiento).

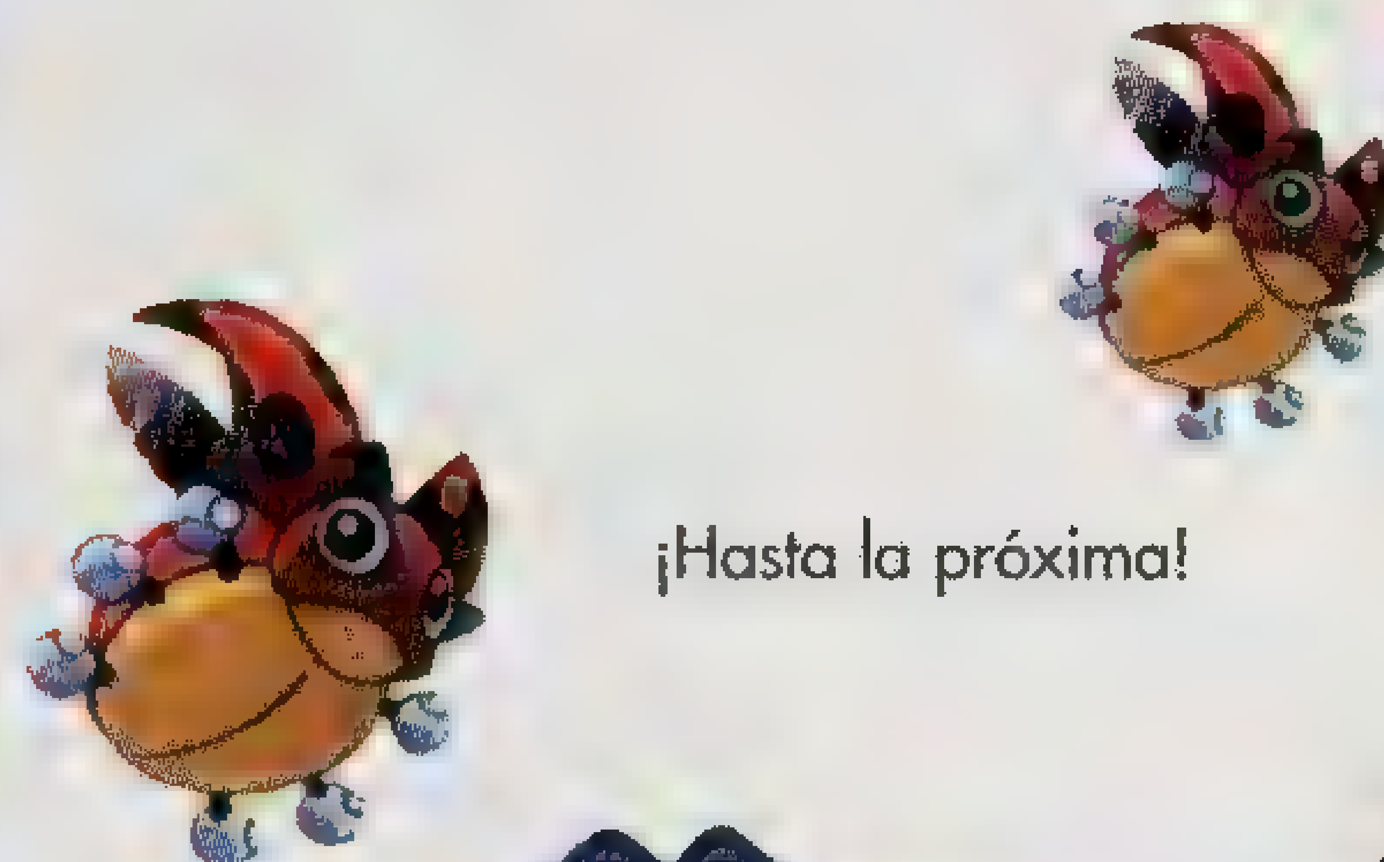
Nota: Si un **Pokémon** está **dormido**, **confundido** o **paralizado** y recibe otro ataque que lo dejaría **dormido**, **confundido** o **paralizado**, el estado anterior desaparece, siendo reemplazado por el nuevo. Nunca un **Pokémon** puede estar con dos de estas condiciones al mismo tiempo, en cambio sí puede estarlo con el **envenenamiento** y una de esas tres, por ej: puede estar **envenenado** y **confundido** a la vez.

Debilidad y Resistencia

Algunos **Pokémon** tienen un texto abajo al medio y a la izquierda que los hace débiles y resistentes a ataques de los **Pokémon** contrarios.

Debilidad: Si nuestro **Pokémon** recibe un ataque de un **Pokémon** al cual es débil, recibirá el doble de daño normal. Por ej: ya que estamos citando a **Abra**, éste tiene debilidad a su misma especie, el poder **Psíquico**; si lo atacara otro **Abra** le haría 20 daños en vez de 10 porque se duplica por su debilidad.

Resistencia: Si nuestro **Pokémon** recibe un ataque de un **Pokémon** al cual tiene resistencia, recibe 30 daños menos que el daño normal. Por ej: **Butterfree** (ver carta) tiene resistencia al **Puño**, si recibiera el ataque de un **Machop,** que hace 20, reducido en 30, no hace daño porque 20 - 30 es igual a -10. Siempre hay que sumar el total del ataque y restarle 30.



¡Hasta la próxima!



Magic

Formatos de juego en Magic: el Encuentro

Todo juego tiene diferentes formas de jugarse y **Magic** no es la excepción.

Los formatos legales de **Magic** son: **Estándar, Extendido, Tipo 1.5, Tipo 1** y **Bloque Construido**.

[illegible] formatos se suelen pro[illegible] según los inventores [illegible] desbalancean (irónico, [illegible] crean esas car[illegible] se restringe el [illegible] por [illegible].

[illegible] veremos los [illegible] formatos aclarando en cada caso qué colecciones o sets los componen y las cartas que no se pueden [illegible].

¡[illegible] utilidad!

Formato Estándar

Es el formato más jugado alrededor del mundo ya que usa las cartas más frescas, recién salidas del horno de **Wizards of the Coast**. Los sets (expansiones) permitidos son:

Clásico™ / Classic™ (Sexta Edición)
Saga de Urza™ / Urza's Saga™
Legado de Urza™ / Urza's Legacy™
Destino de Urza™ / Urza's Destiny™
Máscaras de Mercadia / Mercadian Masques
Nemesis™

Las cartas prohibidas son:

- **Oscilador/Fluctuator (UZ)**
- **Jarra del Recuerdo/Memory Jar (UL)**
- **Espiral del Tiempo/Time Spiral (UZ)**
- **Academia Tolariana/Tolarian Academy (UZ)**
- **Ganga/Windfall (UZ)**

Abreviaturas

AI= Alianzas
AQ= Antiquities
AN= Arabian Nights
EX= Exodo
4th= Cuarta Edición
5th= Quinta Edición
6th = Clásica Sexta Edición
HL= Tierras Natales
IA = Era Glaciar
L= Limited (Alpha/Beta)
LG= Leyendas
MG= Espejismo
MM= Máscaras de Mercadia
PR = Promoción
SH= Fortaleza
TM= Tempestad
UD = Destino de Urza
UL= Legado de Urza
UZ= Saga de Urza
VS= Visiones
WL= El Viento Ligero
NM= Nemesis

Tierra
Artefacto
Verde
Azul
Negra
Roja
Blanca
Dorada

El formato **Estándar** rota a través de los ciclos de cartas.

Hace un tiempo cuando no existía **Mercadia**, en este formato estaba el **Ciclo de Rath** (**Tempestad, Exodo y Fortaleza**) que duró dos años, tal cual duran todos los ciclos.

Ahora todo el ciclo de **Urza** está por llegar a su fin, ya que cuando **Invasión** (primer parte de la nueva expansión) vea la luz, el ciclo de **Urza** pasará al formato **Extendido**.

Cuando **Invasión** y sus dos sets siguientes estén permitidos para jugar en **Estándard**, **Wizards** creará otro set que dejará afuera a **Mercadia**.

Y así se va repitiendo la historia, que año tras año nos va vaciando los bolsillos por seguirles el juego a estos señores.

Formato Extendido

Este formato también acepta las nuevas expansiones como **Estándar**, pero a su vez nos deja usar cartas más viejas que de costumbre. Es el segundo formato más popular del juego, aunque recientemente sufrió un duro golpe que dejó afuera varias expansiones de antaño.

Los sets [illegible]:

Quinta Edición™ / Fifth Edition™
[illegible]ico™ / Classic™ (Sexta Edición)
Era Glaciar™ / Ice Age™
Tierras Natales™ / Homelands™
Alianzas™ / Alliances™
Espejismo™ / Mirage™
Visiones™ / Visions™
Viento Ligero™ / Weatherlight™
Tempestad™ / Tempest™
Fortaleza™ / Stronghold™
Exodo™ / Exodus™
Saga de Urza™ / Urza's Saga™
Legado de Urza™ / Urza's Legacy™
Destino de Urza™ / Urza's Destiny™
Máscaras de Mercadia / M.M
Nemesis™

Los cartas prohibidas son:

Cualquier carta de apuesta o promocional
Ritual Siniestro/Dark Ritual (UZ)
Galerías de los Sueños/Dream Halls (SH)
El Arte de la Tierra/Earthcraft (TM)
Pétalo de Loto/Lotus Petal (TM)
Cofre de Mana/Mana Vault (5 th)
Jarra del Recuerdo/Memory Jar (UL)
Mente sobre Materia/Mind Over Matter (EX)
Espiral [illegible]mpo /Time Spiral (UZ)
Academia [illegible]/Tolarian Academy (UZ)
[illegible]/Windfall (UZ)
Oferta Yawgmoth/Yawgmoth's Bargain (UD)
Voluntad de Yawgmoth/Yawgmoth's Will (UZ)
Orbe Zurano/Zuran Orb (IA)

La última prohibición de cartas fue para el **Dark Ritual** y el **Mana Vault** por el abusivo mazo combo **"Trix"**. Las únicas cartas que se pueden [illegible] ya que sus sets están fuera de poder usarlos son las conocidas como **Dual Lands** o **Tierras Duales** (Limited/ Alpha/Beta/Revised) y son:

Badlands
Bayou
Plateau
Savannah
Scrubland
Taiga
Tropical Island
Tundra
Underground Sea

Top Five

Hola, bienvenidos a nuestro Top Five Ranking de **MM** (**Minusas de Magic**).

Si bien hay muchas cartas copadas no son tantas las que nos brindan la posibilidad de contemplar estas hermosas damas, ¡por eso los invitamos a votar a sus diosas (o hechiceras, magas, ladronas, asesinas, etc.) favoritas!

La invitación también es válida para los otros rankings que verán a lo largo de estas páginas (como el de **Nemesis**) o para futuros charts que incluiremos en los próximos números (ya pueden ir agregando su voto a la lista de **Mejor Artista de Magic**).

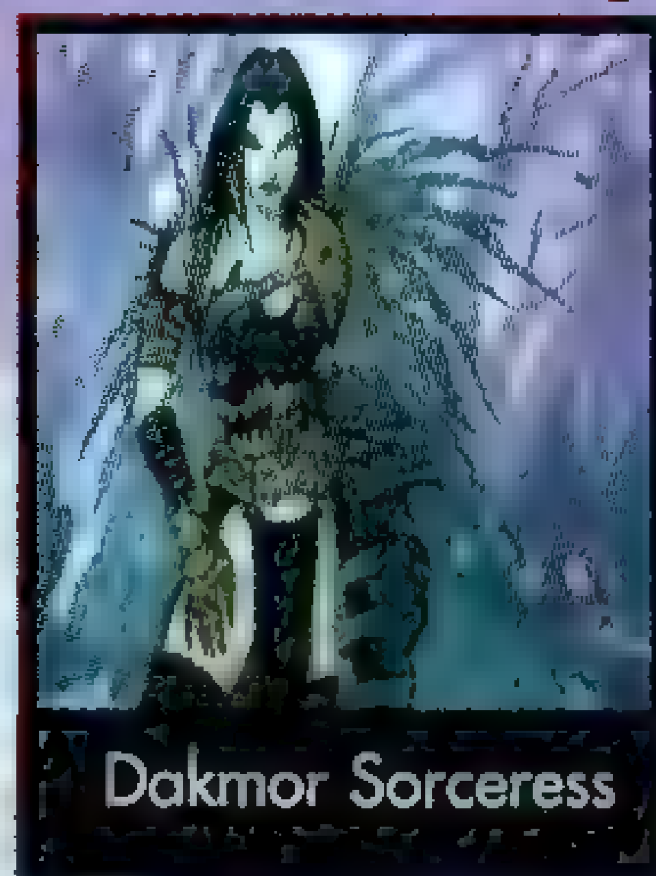
Tengan en cuenta que en **Minusas de Magic** y en **Mejor Artista** no se debe tomar en cuenta las características de la carta en cuanto a jugabilidad se refiere, tan sólo las ilustraciones.

Pueden enviar sus votos a nuestra dirección de E-mail (está en la primera página de la revista) o por carta a nuestra editorial.

Recuerden que su palabra es la definitiva, así que ésta es su oportunidad de ver a sus cartas favoritas en el podio de honor.

¡Buena suerte!

1



Dakmor Sorceress

Artista: Matthew Wilson

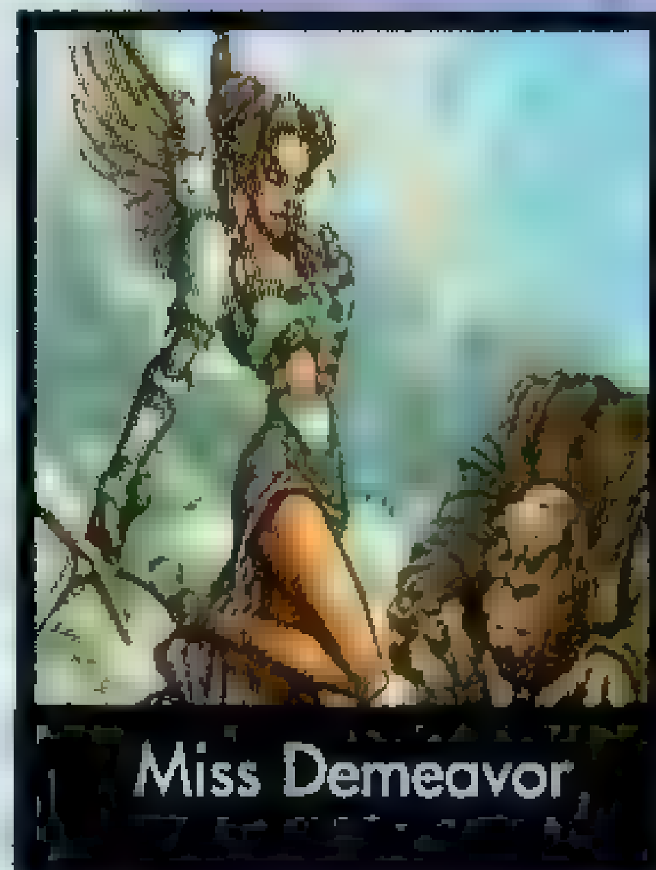
2



Avenging Angel

Artista: Matthew Wilson

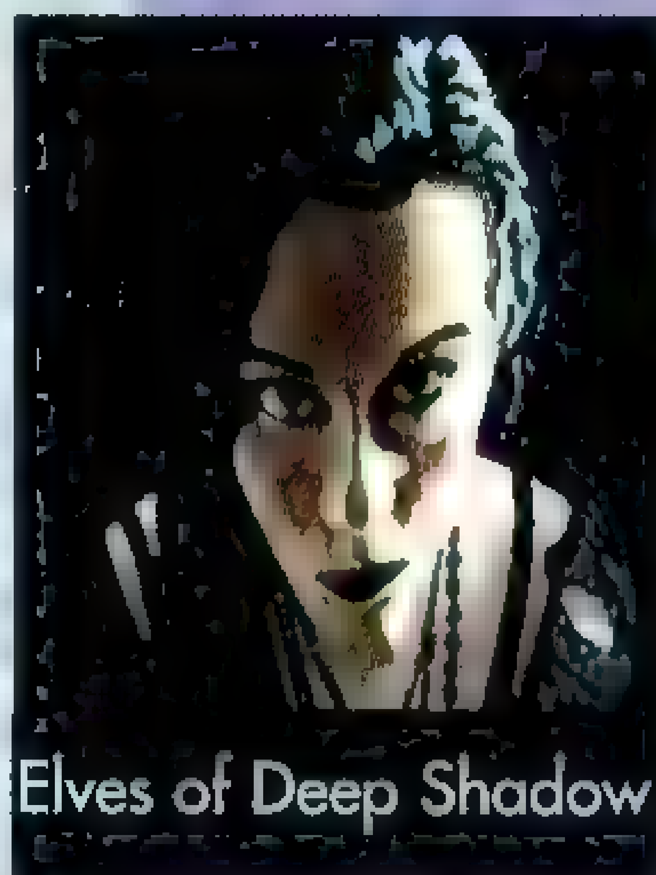
3



Miss Demeavor

Artista: Matthew Wilson

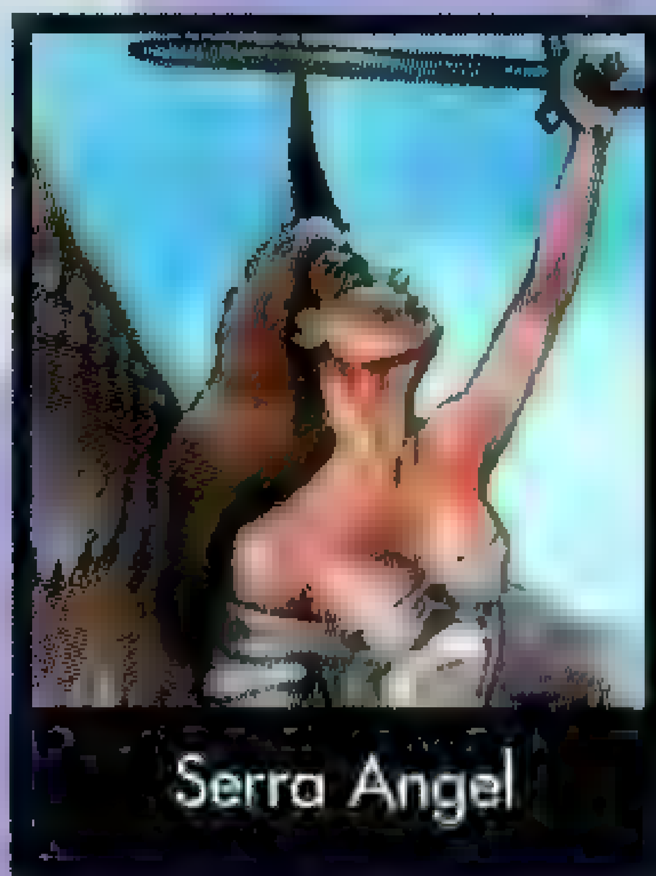
4



Elves of Deep Shadow

Artista: Jesper Myfors

5



Serra Angel

Artista: Douglas Schuler

Formato Tipo 1

Este formato alguna vez fue el más jugado, ya que se pueden usar todas las cartas y todos los sets que hay en el juego (con algunas restricciones), pero luego cuando la gente se dio cuenta que si tenías un súper mazo no había manera de que te ganaran, invirtió sus monedas en conseguir las cartas más caras, que en este formato van desde $100 a $250.

Los pobres (como nosotros) dejamos de jugarlo porque tenés que tener un buen dinero para ser alguien en un torneo de este estilo.

Las cartas prohibidas son:

Cualquier carta de apuesta o promocional
- **Channel (L/4 th)**
- **Chaos Orb (L)**
- **Falling Star (LG)**
- **Latigazo Mental/Mind Twist (L/4 th)**
- **Efreet Tormenta/Tempest Efreet (L,4 th)**

Y éstas son las restringidas (se puede usar sólo una en el mazo):

- **Ancestral Recall (L)**
- **Equilibrio/Balance (4 th)**
- **Berserk (L)**
- **Black Lotus (L)**
- **Tornillo Siniestro /Black Vise (4th)**
- **Braingeyser (L)**
- **Rotación de Cosechas/Crop Rotation (UL)**
- **Demonic Tutor (L)**
- **Día del Juicio/Doomsday (WL/6 th)**
- **Galerías de los Sueños/Dream Halls (SH)**
- **Tutor Inspirado/Enlightened Tutor (MG/6 th)**
- **Fastbond (L)**
- **Fork (L)**
- **Búsqueda Frenética/Frantic Search (UL)**
- **Monolito Siniestro/Grim Monolith (UL)**
- **Retorno de Hurkyl/Hurkyl's Recall (5 th/AQ)**
- **Torre de Marfil/Ivory Tower (4 th /AQ)**
- **Library of Alexandria (AN)**
- **Pétalo de Loto/Lotus Petal (TM)**
- **Mana Crypt (PR)**
- **Cofre de Mana/Mana Vault (5 th)**
- **Jarra del Recuerdo/Memory Jar (UL)**
- **Mente sobre Materia /Mind Over Matter (EX)**
- **Diamante Mox/Mox Diamond (SH)**
- **Mox Emerald (L)**
- **Mox Jet (L)**
- **Mox Pearl (L)**
- **Mox Ruby (L)**
- **Mox Sapphire (L)**
- **Tutor Místico/Mystical Tutor (MG/6 th)**
- **Retorno/Recall (LG/CH/5 th/6 th)**
- **Regrowth (L)**
- **Sol Ring (L)**
- **Cantera/Strip Mine (AQ/4 th)**
- **Golpe de Ingenio/Stroke of Genius (UZ)**
- **Espiral del Tiempo/Time Spiral (UZ)**
- **Time Walk (L)**
- **Timetwister (L)**
- **Hojalatera/Tinker (UL)**
- **Tutor Vampírico/Vampiric Tutor (VS/6 th)**
- **Llave Voltaica/Voltaic Key (UZ)**
- **Wheel of Fortune**
- **Ganga/Windfall (UZ)**
- **Oferta Yawgmoth/Yawgmoth's Bargain (UD)**
- **Deseo de Yawgmoth/Yawgmoth's Will (UZ)**
- **Universo Especular/Mirror Universe (LG)**

Formato Tipo 1.5

Este formato es el menos jugado de los aquí listados. Se puede usar cualquier tipo de carta al igual que en **Tipo 1** y la lista de prohibidas es la fusión de las restringidas y prohibidas en el **Tipo 1**.
No tiene lista de restringidas.

Bloque construido

Este es un formato que se puso de moda en los últimos años, a partir de que **Wizards** empezó a sacar sets más sólidos pensando en que se jugara en un formato comprimido. Básicamente, lo de "bloque" consiste en jugar sólo con las tres expansiones de un set completo, estos son:

Bloque de Máscaras
(Máscaras de Mercadia, Nemesis y Profecía, este último sale en Junio)

Bloque de Urza
(Saga de Urza, Legado de Urza, Destino de Urza)
Las cartas prohibidas de este bloque son:
Cuna de Gaia/Gaea's Cradle (UZ)
• Jarra del Recuerdo/Memory Jar (UL)
Lugar Sagrado Serra/Serra's Sanctum (UZ)
• Espiral del Tiempo/Time Spiral (UZ)
• Academia Tolariana/Tolarian Academy (UZ)
• Llave Voltaica/Voltaic Key (UZ)
• Ganga/Windfall (UZ)

Bloque del Ciclo de Rath
(Tempestad, Fortaleza, Exodo)
Las cartas prohibidas de este bloque son:
• Pergamino Maldito/Cursed Scroll (TM)

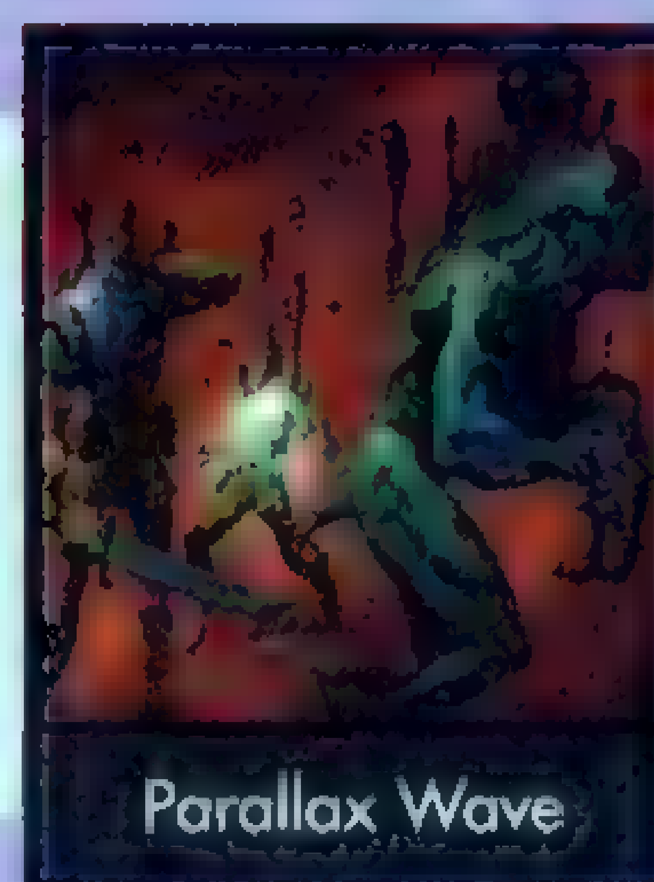
Bloque de Espejismo
(Espejismo, Visiones y Viento Ligero)
Las cartas prohibidas de este bloque son:
Despilfarro de Recursos/Squandered Resources (VS)

Bloque de Era Glaciar
(Era Glaciar, Alianzas, Tierras Natales)
Las cartas prohibidas de este bloque son:
• Amuleto de Quoz/Amulet of Quoz (IA)
Thawing Glaciers (IA)
• Timerios Malignos/Timmerian Fiends (HL)
• Orbe Zurano/Zuran Orb (IA)

Top Five

1

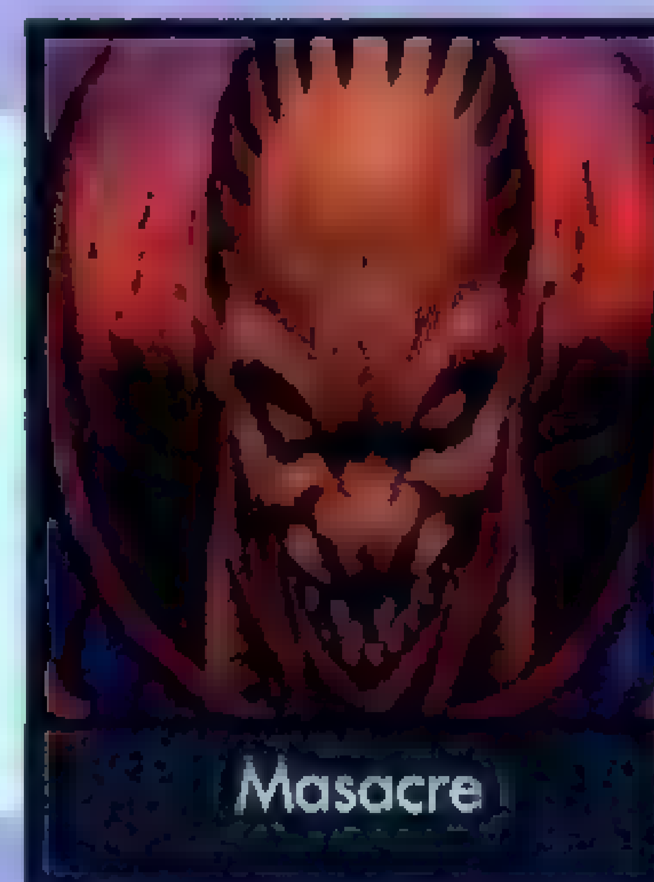
¡Esta carta es una masa, capaz de sacar del partido las cartas del oponente (hechizos incluidos) por cinco turnos, lo suficiente para aplastarlo antes de que pueda volver a ponerlas en juego! ¿Te pica la espalda?



Artista: Greg Stupies

2

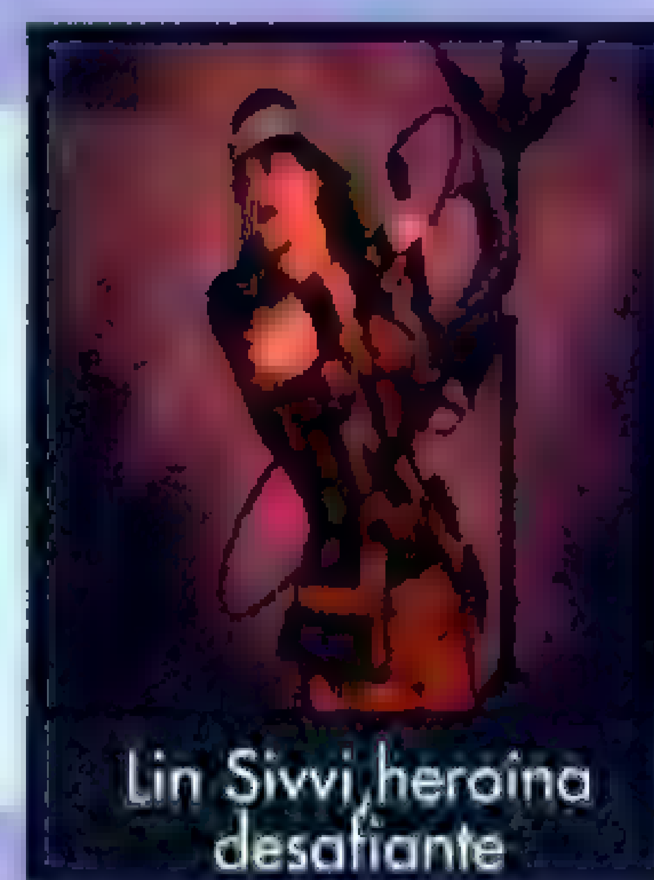
¡El chapudo de Nemesis llega para quedarse! Con su poder todas las criaturas tienen -2/-2 y además si el otro controla una llanura y nosotros un pantano, ¡este master no paga ni un mana! ¡Lloren, criaturitas, lloren!



Artista: Pete Venters

3

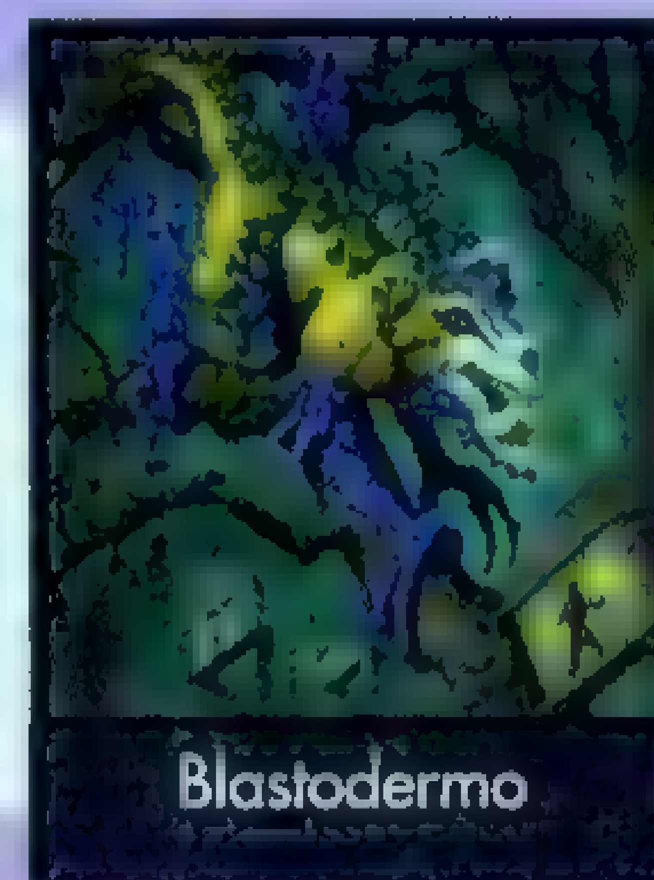
¡Estará más gorda que Xena pero que se la banca, se la banca! Ella es la indicada para llamar a esos rebeldes que esperan en nuestro mazo o bien aquellos que hayan ido a parar al cementerio. ¡El poder del amor!



Artista: Rk Post

4

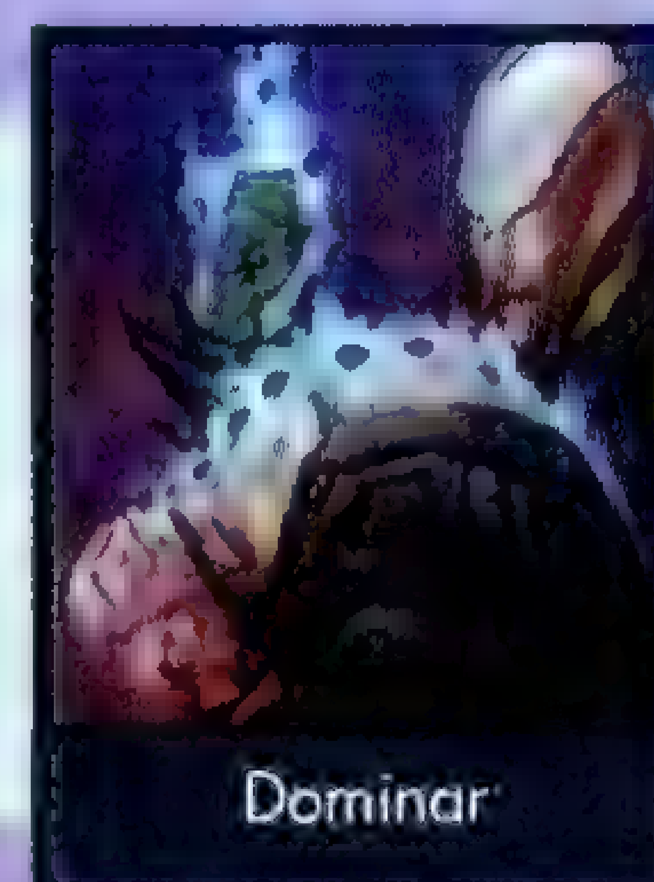
¡No sólo este bichejo es una 5/5 sino que además no se puede parar con hechizos o habilidades! ...bueno, dura sólo tres turnos, pero con unos cuantos en el mazo...



Artista: Eric Peterson

5

¡Que se metan con las cartas de uno ya de por sí es molesto, pero que además te saquen el control de una por el resto del partido es algo decididamente insoportable!



Artista: Scott Hampton

NEMESIS Análisis de mazos preconstruidos

Eruption

Lands/Tierras (24)
14 Mountain
10 Plains

Criaturas/Criaturas (21)
1 Kris Mage
2 Laccolith Whelp
1 Arc Mage
3 Laccolith Grunt
2 Laccolith Warrior
2 Flowstone Crusher
1 Flowstone Overseer
2 Alabaster Wall
2 Chieftan en-Dal
1 Defender en-Vec
1 Oracle's Attendants
2 Trap Runner
1 Crenellated Wall

Spells/Hechizos (14)
3 Seal of Fire
1 Flaming Sword
1 Downhill Charge
1 Thunderclap
1 Volcanic Wind
1 Disenchant
1 Inviolability
1 Seal of Cleansing
1 Romosian Rally
1 Sivvi's Ruse
1 Belbe's Armor
1 Flowstone Armor





NIVEL DE TOXICIDAD

Eruption

Continuando con lo dicho, cabe destacar que este mazo rojo y blanco contiene 23 cartas de **Nemesis** y 13 de **Máscaras de Mercadia**, de las cuales la mayor parte son rojas bastante balanceadas en cuanto a coste/rendimiento.

En este grupo nos encontraremos con que hay una serie de bestias del tipo **Lacólito** (**Lacolith Grunt, Lacolith Whelp** y **Lacolith Warrior**) que comparten las mismas habilidades y cuyo costo no es demasiado elevado.

Por otra parte tenemos los **Flowstone** de la mano del **lowstone Overseer / Capataz de Tierra Variable** (examinado en el número anterior) y el **Flowstone Crusher**, las más fuertes del set: 4/4.

Arc Mage es una carta interesante si tenemos en cuenta que puede hacer dos puntos de daño (divididos a placer entre cualquier cantidad de criaturas y/o jugadores) con tan solo girarla, pero en contrapartida exige que nos descartemos de una carta y paguemos 3 manas.

Nemesis incorpora cuatro sellos o encantamientos por color; el correspondiente a este mazo es el **Seal of Fire** que también hace 2 puntos de daño a la criatura o al jugador (aunque indivisibles).

¡Utilizar tres de estas cartas puede bajarle la moral a cualquiera!

La acompaña el instantáneo **Downhill Charge / Carga cuesta abajo**, que hace +X/+0 a la criatura objetivo, donde X es el número de montañas que controlemos; y como si esto fuera poco puede entrar en juego con sólo sacrificar una montaña, haciendo gala de la característica de coste alternativo introducida en el set de **Máscaras de Mercadia**.

Iniciamos esta nueva sección dentro de la temática de **Magic** con la descripción de los sets preconstruidos de **Nemesis**.

En esta oportunidad veremos cómo están conformados los mazos **Eruption** (rojor y blanco) y **Replixcator** (verde y negro) debido a las interesantes cartas que incorporan.

Por otra parte es bueno advertir que por tratarse de una expansión menor, la cantidad de cartas de **Nemesis** no es elevada (son solo 143) y debido a ello estos mazos apelan a cartas de la colección anterior para completar un total de 60.

En el caso que nos ocupa se utilizaron cartas de **Mercadian Masques (Máscaras de Mercadia)** y, aunque dicha selección no es caprichosa, no deja de decepcionar al aficionado que apela a la compra de los preconstruidos para evitar gastar demasiado en boosters y así tener un conjunto más o menos decente de la última saga salida al mercado.

Tengan en cuenta también que **Nemesis** ha probado ser una buena extensión para jugar en un entorno cerrado, es decir con cartas del mismo set, por lo que estos mazos pueden presentar algunas fallas graves al enfrentarse con los de colecciones anteriores.









Las cartas blancas que corresponden a **Nemesis** en este mazo son muy pocas, apenas 6 con una fuerte tendencia a la prevención de daño.

De la totalidad, una sóla tiene el famoso **fading** o **desaparecer**, la característica más innovadora de este set, que condiciona la cantidad de turnos que una carta con esta habilidad puede permanecer en la mesa de juego; se trata de **Defender en-Vec** que entra en juego con cuatro contadores que deben ser removidos automáticamente en cada mantenimiento o bien de a uno para disparar la habilidad de prevención de daño (protege de hasta dos puntos a una criatura o al jugador).

La siguiente criatura blanca en orden de interés es **Oracle's Attendants**, que es un redireccionador de daño 1/5 ya que puede absorber todo el daño que reciba una criatura de nuestra elección y, enrolada en estas mismas características, está **Sivvi's Ruse**, un instantáneo que previene de todo daño a nuestras criaturas hasta el final del turno.

El sello blanco correspondiente es el **Seal of Cleansing**, que sirve para destruir artefactos o encantamientos.

Y hablando de artefactos tenemos uno muy interesante (de los 4 que hay en total), a saber: el **Belbe's Armor** que hace a la criatura objetivo **-X/+X** con un coste de invocación de tres incoloros.

En conclusión: con este mazo si no te salen las cartas o las tierras blancas te vas a querer matar, o mejor dicho, lo va a hacer el otro y vas a ser presa fácil de las voladoras de tu adversario ya que no tiene protección contra ellas.

NEMESIS

Replicator



A primera vista este mazo no parece muy interesante por la cantidad de cartas repetidas que vienen, ¡y es que justamente éste es el secreto que encierran los replicantes!

Con una supremacía casi absoluta de cartas verdes (27 a 7) este set se basa en la habilidad que tienen 3 cartas 'llamadoras', que una vez bajadas permiten buscar en el mazo a sus compañeras y llevarlas a la mano.

Esto es especialmente interesante cuando una de estas cartas resulta ser un **Blastodermo 5/5** (pero con un fading de 3 para equilibrar un poco las cosas) que como si fuera poco ¡no puede ser blanco de hechizos u otras habilidades!

Lands/Tierras (25)
17 Forest
7 Swamp
1 Subterranean Hanger

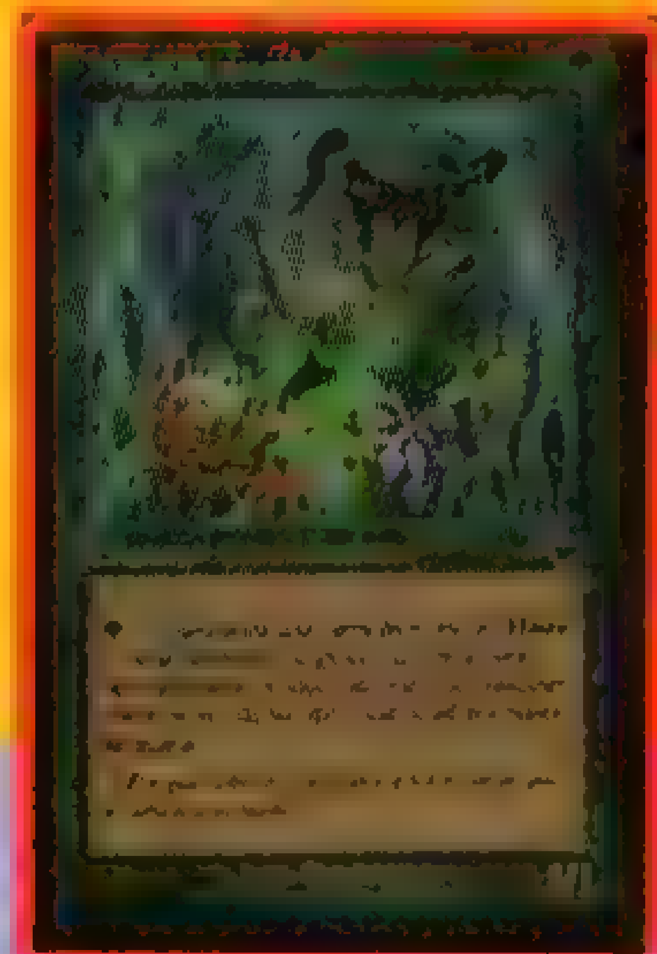
Criaturas/Criaturas (22)
2 Cackling Witch
2 Plague Witch
1 Bog Witch
2 Stampede Driver
2 Deepwood Drummer
1 Coiling Woodworm
4 Skyshroud Sentinel
1 Hunted Wumpus
1 Squallmonger

4 Blastoderm
4 Howling Wolf
4 Nesting Wurm

Spells/Hechizos (7)
2 Seal of Doom
1 Saproling Cluster
2 Invigorate
1 Saproling Burst
1 Flowstone Armor







Siguiendo con las cartas verdes nos encontraremos con los **Skyshroud Sentinels** (cuatro de ellos) y los **Nesting Wurms/Sierpe anidado** que son 4/3 y arrollan (también vienen cuatro).

La segunda carta con fading en este set es **Saproling Burst**, que puede durar hasta siete turnos y tiene la habilidad de poner una criatura token con igual fuerza y resistencia que el número de contadores que tenga esta carta, pero ojo, que cuando se va, ¡todos los tokens se van con ella y no pueden ser regeneradas!

Finalmente el **Coiling Woodworm** es otra carta que vale la pena ser destacada ya que su fuerza es igual a la cantidad de bosques en juego; y por supuesto el **Hunted Wumpus**, que es una 6/6 pero que tiene una contrapartida: habilita a los demás jugadore a bajar graciosamente una de sus criaturas...

Las cartas negras apenas merecen ser consideradas, con excepción del sello negro **Seal of Doom** que destruye cualquier criatura de color diferente al negro sin darle la oportunidad de poder regenerarse.

En conclusión: es un mazo poderoso pero adolece de la misma falla que el anterior, no tiene casi ninguna esperanza si el otro usa muchas criaturas del tipo voladoras.

NIVEL DE TOXICIDAD



Kill'em All

Warhammer Fantasy Battles



Después del vistazo general a los juegos hecho en el artículo anterior, muchos no tendrán claro exactamente cómo funciona ese asunto de los ejércitos; bien, eso es bastante fácil de aclarar. En el mundo de **Warhammer Fantasy Battles** y el universo de **Warhammer 40.000** hay muchas razas y naciones que forman armadas para defenderse y hostigar a sus vecinos. Cada una de estas razas tiene características particulares que la diferencian de las demás, como por ejemplo ser más resistente o mejor con los arcos. En los libros de ejército y en los **Codex** se profundiza también en el carácter personal de la raza y su historia, así como ocurrentes anécdotas.

Primero comenzaremos con una pequeña revisión de los ejércitos que participan en **Warhammer Fantasy Battles**, sólo para brindar a quienes estén interesados en este juego un panorama más amplio en cuanto a las fuerzas entre las que pueden elegir para participar. Bueno, suficiente pérdida de tiempo, aquí están... (redoble de tambor)... ¡la primera entrega de los ejércitos de **Warhammer Fantasy Battles**!

La raza de los enanos

Los **Enanos** [illegible] servidor. Quizás ya los conozcan como raza: unos individuos no muy [illegible] completamente blindados, que cargan con [illegible] enormes [illegible] maldicen [illegible] cerveza [illegible] de los **hu[illegible]** y la delicadeza de los **elfos**. Los **enanos** son conocidos por su gran afición [illegible] tres [illegible] sus barbas [illegible] status social y [illegible] su oro [illegible] deporte [illegible] más popular después [illegible] beber es cantar [illegible] beben [illegible] asedio. Su [illegible] alcohólic[illegible] **"Las Cervezas de Bugman"**, un famoso [illegible] **Warhammer**.

[illegible] se mantiene el espíritu de esta obra. Bien [illegible] y beber [illegible] **enanos** [illegible] uno de los [illegible] graves cometidos en su [illegible] en un gran libro, el **Dammaz Kron** "Libro de los Agravios", de donde sólo serán borrados cuando el ofensor descanse en pedazos.

Su historia es bastante simple: solían tener un gran imperio en las cordilleras del mundo de **Warhammer**, basado en fortalezas subterráneas y minas. Este enorme dominio [illegible] por hordas de **orcos, goblins** y los **skaven** (unos hombres rata que realizan experimentos genéticos). Muchas fortalezas han caído después de amargas luchas, [illegible]

[illegible] migos parecen ser infinitos.

Estas características se ven representadas muy bien en la lista de ejército enano, una lista de las unidades disponibles, en donde encontraremos muchas armas delirantes (cañones multitubos, cañones lanzallamas y girocópteros como el de W[illegible]) [illegible] ni por su movilidad, pero su [illegible]

Vamos a...
beber, beber,
beber, beber y
beber
un poco más.
Beberemos
un trago antes
de parar,
Y eso será un
buen montón.
Entonces
cantaremos
nuestra canción.
¡Sí! (pausa,
se sostiene a los
más mareados)
Y luego nos
caeremos al
suelo



El **Imperio** es el más importante de los reinos humanos, sede de los **Colegios de Magia** y asiento de una población muy cosmopolita. Fueron ayudados por los **enanos** a evolucionar desde su estado casi tribal a la civilización que ahora poseen, comparable al renacimiento de nuestra historia.

Tienen mucha artillería y armas operadas con pólvora, pero también usan caballeros y magia. El **Imperio** está dividido en condados cuyos gobernantes, llamados **Condes Electores**, eligen al **Emperador.**

Todos los **Condes Electores** combaten entre sí además de contra los enemigos que los asedian (**Orcos**, **Condes Vampiros**, etc.).

Su lista de ejército cuenta con una variedad increíble y, si bien los humanos no sobresalen en nada en especial, tienen un potencial considerable. Hay muchas armas y máquinas delirantes; imaginen todos los diseños bizarros del renacimiento europeo puestos en práctica. Hay desde cañones de salvas similares a las ametralladoras **Gattling** hasta hondas gigantes que disparan ollas de sopa caliente. Cuentan con guerreros de tres razas diferentes en su ejército: **ogros**, **enanos** y **halflings** (similares a los **hobbitts** de **Tolkien**); cada una con una habilidad o característica especial.

Hay otro reino humano además del **Imperio**, **Bretonia**. Es la tierra de los nobles caballeros con muchas historias "inspiradas" en el ciclo Artúrico o en personajes de leyendas como **Robin Hood**. El ejército bretón está formado por los mejores caballeros del mundo, apoyados por expertos arqueros y protegidos por su coraje y la **Dama del Lago** (sí, quizás les suene de algún lado...).

Básicamente, se trata de valientes héroes en armaduras brillantes y corceles blancos que se niegan a utilizar cualquier tipo de arma de proyectiles y que sólo permiten que sus criados usen arcos, pero ninguna otra arma que permita disparar. Su reino está dividido en ducados y está repleto de castillos. Sus caballeros normalmente salen en busca de los enemigos más terribles y cargan sin vacilar (o sin pensar, como diría un enano). No tienen una lista de unidades muy variada, tienen tres o cuatro clases de caballeros muy parecidos (**Caballeros Noveles**, **Caballeros del Reino** y **Caballeros del Grial**) y escuderos que pueden servir de arqueros o caballería ligera. Cuentan con plebeyos (infantes) armados con arcos o con alabardas u otras armas similares que forman sólidos bloques para apoyar a los caballeros. El ejército bretón cuenta también con dos formaciones exclusivas: la punta de lanza (usada por los caballeros) y la punta de flecha (utilizada por los arqueros).

En el próximo número nos ocuparemos de los elfos, los altos elfos, los elfos oscuros, los hombres lagarto, los orcos y goblins, etc. Espero que esto los ayude a decidir a cuál ejército se van a dedicar. ¡Hasta entonces!



Condes Vampiro, los chicos malos del Imperio.

Habitan en los negros bosques de **Sylvannia** y con sus oscuras artes llaman a toda clase de criaturas horribles para servirles, como zombies y guerreros esqueleto. Hay varias clases de vampiros; cada una se dedica a una forma distinta del mal. Los **Blood Dragons**, por ejemplo, son una especie de caballeros vampiro que siegan vidas como hoces en un campo de trigo. Muchos cazadores de brujas han intentado vencerlos pero parecen ser indestructibles. Cuando uno es finalmente vencido otro más terrible surge años después alimentando sus ejércitos de los muertos de las guerras pasadas.







El ejército de los **Condes Vampiro** está compuesto de criaturas no-muertas casi en su totalidad; sólo algunos malvados hechiceros que los acompañan y algunas terribles bestias de la oscura **Sylvannia** están de verdad vivos. Su magia es tremendamente poderosa y de hecho con ella pueden invocar nuevos guerreros durante la batalla. Cuentan con legiones de esqueletos y zombies apoyadas por horribles lobos y murciélagos gigantes, además de fantasmas intangibles.

Roll the Bones

En esta nota les voy a dar algunos ayudas y consejos para los Masters y jugadores que estén empezando a jugar y sobre cómo crear la atmósfera adecuada durante las partidas. ¡Adelante!





La mayor parte de los libros básicos de juegos de rol sólo describen los mecanismos estrictamente necesarios para dirigir partidas, con el fin de que **Masters** inexperimentados puedan llevar a cabo sus aventuras de una forma rápida y sencilla. Sin embargo, para llegar a dominar el difícil arte de ser **Master** se necesitan muchas horas de juego, siendo además imprescindible desarrollar aventuras por uno mismo.

El Master

En todo juego de rol vos, como **Master**, debés preparar una aventura para los jugadores y presentársela de un modo interesante e imparcial. Durante la sesión de juegos, es también tu cometido interpretar y aplicar las reglas para resolver acciones y situaciones concretas que se presentarán en el curso de la aventura. La última de estas tareas es la más facil de explicar: un **Master** indica a sus jugadores cuándo deben tirar los dados y responde a las cuestiones suscitadas por los resultados obtenidos. Las propias reglas del juego a usar son tu mejor referencia. Si no te acordás o no te gusta determinada regla, planteáselo a tus jugadores; si todos ellos están de acuerdo en determinado punto, lo normal es que tengan razón. Ellos son tu segunda mejor fuente de información. Pero si llega a surgir algún aspecto que no esté contemplado en las reglas, y los jugadores no llegasen a ponerse de acuerdo, serás vos quien tenga que tomar la decisión: considerá lo que sea más justo y razonable, y aquello que te vaya a causar menos dolores de cabeza más adelante. Otros puntos relacionado con la dirección de las partidas requieren un tratamiento mucho más extenso.

El estilo del Master

Un **Master** competitivo prestará una atención especial a los elementos del juego en una partida de rol. Las reglas y sus relaciones con las distintas situaciones serán para él muy importantes. Aplicará los mecanismos del sistema de juego y sus resultados de la forma más estricta e imparcial posible, de manera que sea importante la habilidad personal de los jugadores para interpretar los personajes a través de los distintos desafíos con que habrán de encontrarse.

Un **Master** que tenga un cierto sentido dramático, hará énfasis en la narración y en los elementos de carácter 'teatrales', por así decirlo. Renunciará voluntariamente a la estricta aplicación de las reglas en favor de conseguir aventuras más dramáticas y atrapantes.

Un **Master** eficaz deberá mantener el equilibrio ideal entre estilo y objetivo. Un exceso de atención a la técnica reduce a un juego de rol de fantasía a una mera versión de ajedrez. Y un excesivo hincapié en los elementos narrativos puede quitarles a los jugadores luchas y victorias muy satisfactorias para ellos. Mezclá a tu gusto los dos ingredientes, pero tené en cuenta también las preferencias de tus jugadores.

Cómo presentar una aventura

Como **Master** les tenés que presentar una aventura a tus jugadores, o no hay partida que valga. Cuando lo hagás les mostrarás la situación desde un punto de vista teatral, representarás el papel de sus adversarios, de sus aliados, y

de las personas neutrales, vas a ir deshilachando la historia, y por fin ésta llegará a su desenlace y epílogo. Antes de cada sesión tenés que prepararte para la aventura y también tus jugadores, y cuando ésta finalice vas a tener que ocuparte de revisar todo lo sucedido y de tomar en cuenta sus efectos.

Las aventuras prearmadas (las que podés comprar o bajar de Internet) contienen gran cantidad de detalles y de texto, pero tus propios escenarios van a necesitar sólo tu memoria, alguna que otra anotación sobre partes importantes y tu imaginación. Aunque ambas opciones te pueden parecer buenas, te vas a sentir mejor viendo cómo son interpretadas tus propias aventuras. En la primera sesion de juego es necesario dejar un rato libre destinado a la creación de nuevos personajes. Habrá que guiar a los jugadores en el diseño de los personajes apropiados, para que encajen en el estilo de aventuras que tenés pensado dirigir. Hay que ir paso a paso con los participantes nuevos a la hora de crear sus personajes, para que no les entre el bajón de no entender las reglas, lo que les quita las ganas de jugar. Es útil hacerte una copia de cada personaje para tu propio uso: chequear tiradas, verificar puntos de vida y posesiones, etc.

Lo más habitual es que cada jugador tenga un sólo personaje, aunque a veces se necesite un grupo de personajes más numeroso para hacerle frente a un escenario especialmente peligroso. En este último caso, podés permitir que cada jugador lleve uno o dos personajes 'extra'; otra posibilidad es que incluyas **personajes no jugadores (PNJ)** que sean controlados por vos y que puedan ayudar eficazmente a los personajes jugadores. En caso de que se produzcan graves bajas entre los mismos, los 'extras' o 'secundarios' les van a permitir a los jugadores continuar activamente la partida.

Como fuente de información primaria a la hora de explorar tu mundo, los jugadores deberán basarse en las criaturas, entornos y personajes que vos describas, y en tu aplicacion de las reglas de juego. Para que todo vaya bien y sin tropiezos, vas a necesitar tener preparada de antemano toda una serie de datos, estudiar las notas que definan el escenario y familiarizarte con ellas, y organizar todos estos materiales para que en un momento dado puedas encontrar rápido cualquier información que necesites. Puede ser que vayas a tener que verificar determinada regla si se te olvida alguna, para lo que podés tener a mano el libro de reglas, o hacerte un 'machete' de las partes más importantes. Además vas a tener que estar atento, siendo lo bastante flexible como para hacer ajustes o improvisar frente a una aventura que presente errores en el diseño, o como para hacer frente a una respuesta inesperada por parte de tus jugadores. Todas estas cosas pueden parecer mucho para tenerlas en cuenta todas a la vez; de hecho lo son. Pero estás entre amigos: con un poco de experiencia, la partida se llevará a cabo sin problemas y de una forma entretenida.

Un ejemplo práctico

Uno de los factores más importantes y fundamentales del juego de rol es la narrativa que maneja el **Master**, ya que es esto lo que le da el atractivo más importante y lo que hace que los jugadores se sientan realmente protagonistas de la aventura. Para esto lo ideal sería que el **Master** tenga al menos un gusto mínimo sobre el género literario relacionado al estilo del juego que se esté jugando, ya que así va a contar con un vocabulario más o menos amplio a la hora de describir las situaciones. Esto se aplica constantemente, ya que es mucho mejor usar narrativa dramática que el lenguaje técnico del juego. Comprobálo con los siguientes ejemplos:

Lenguaje técnico de juego

Jugador: Ataco. Saqué un 18. Pego.
Master: El oponente trata de esquivar el golpe. Saca 54 y no lo logra.
Jugador: Mi espada hace 1 de 6 de daño. Saqué un 6.
Master: La armadura del oponente absorbe 2 puntos. Le sacaste 4 puntos de vida/

Narrativa

Jugador: Ataco con odio al sucio goblin. ¡Le di!
Master: Él intenta esquivar el golpe... ¡Pero es demasiado lento!
Jugador: ¡Uuh! ¡Lo hice teta! ¡6 puntos! ¡Ahora síi que te maté, desgraciado!
Master: Aunque fue un duro golpe, parece ser que la armadura le salvó la vida. El bicho está medio mareado pero sigue aún en pie.

Bloody Eyes

La trilogía de Noche Alucinante



El fenómeno del 'culto' siempre cuenta con historias dignas [illegible] narradas. El transfondo de [illegible] **Evil Dead** [illegible] **Diabólico**, **Noche Alucinante** y **El Ejército de las tinieblas**.

[illegible] **Sam Raimi** [illegible]

[illegible] **Necronomicon** [illegible] **Bruce Campbell**, **Robert Tapert**, [illegible] guión al celuloide. Así nació **Within the Woods**, una película de 30 minutos de pu[illegible] **Tom Sullivan** [illegible] **Sam** [illegible] **Within the Woods** [illegible] **Evil Dead** [illegible] **Diabólico: Evil Dead** [illegible] **Ash Ashley** [illegible] **Bruce Campbell** [illegible] **Anchor Bay Entertainment** [illegible] da especial, altamente recomendada [illegible] **Evil Dead** [illegible] **Necronomicon** [illegible] resurrección Canda-rianos traducidos de este libro. Al reproducir [illegible] pasajes [illegible] fuerza, que hace que los personajes se vayan convirtiendo uno a uno en demonios [illegible] **Sam Raimi** [illegible] **Evil Dead: Dead By Dawn (Noche Alucinante)** [illegible] **Evil Dead** [illegible]

[illegible] **Army of Darkness**.

Ash y su novia van a la cabaña en el medio del bosque, prenden la [illegible]

[illegible]

[illegible] conducen al medioevo, donde es aclamado como un salvador capaz de derrotar a los **Deadites** (**Muertitos** como dice la traducción argenta). Seis años después **Raimi** y su tropa decidieron [illegible] **Army of Darkness** [illegible] **El ejército de las Tinieblas**.

[illegible] **Ash** [illegible] **Noche alucinante** / **Army of Darkness** [illegible] **Ash** [illegible] **Deadites** [illegible] **Necronomicon** [illegible] **Ash** [illegible] **Ejército de las Tinieblas** [illegible]

[illegible] **Ash** [illegible]

[illegible] **Ash** [illegible]

[illegible]

[illegible] **Blair Witch Project** [illegible]

[illegible]

Hail to the King

[illegible] **Bruce 'Ash' Campbell** [illegible] **THQ** [illegible] **PlayStation** [illegible] **El Ejército de las Tinieblas**.

[illegible] **Ash Ashley** [illegible] **Necronomicon** [illegible] **Tod 'Spawn' McFarlane** [illegible]

Alien Factor

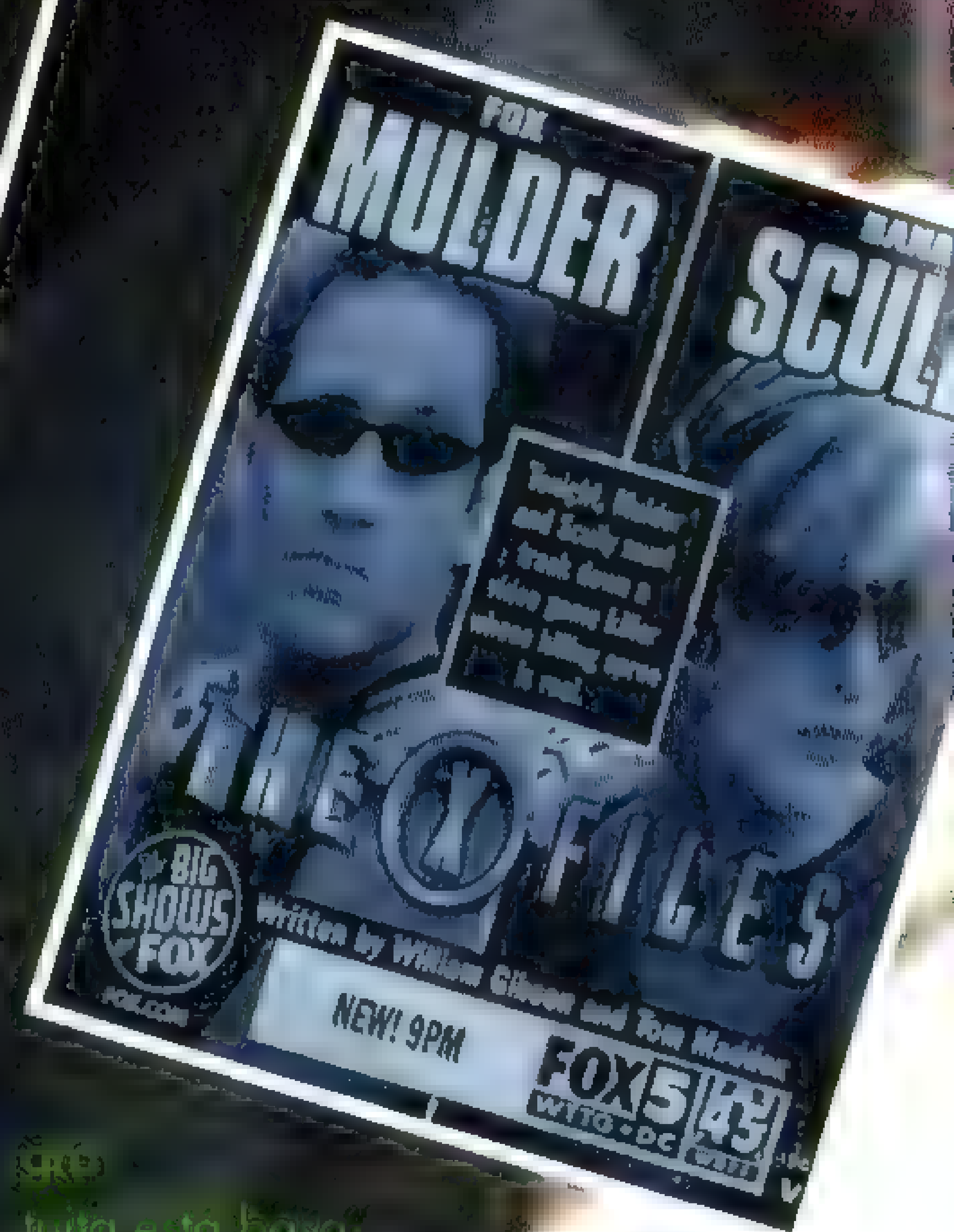
William Gibson en el cine
Pantalla del Nuevo Mundo

Probablemente, para muchos de nosotros nada de lo que conocemos como cybercultura, es decir todo el entramado de ordenadores, modems, Internet, líneas telefónicas y los comportamientos determinados por esta tecnología que conforman nuestra vida cotidiana, tendría el mismo atractivo si **William Gibson** en vez de escribir hubiese sido, por ejemplo, policía.

Si bien poco conocido en las tierras argentinas, **Gibson** es uno de los escritores más importantes del momento, un artista de muchísimo talento y padre de todo el movimiento cyberpunk que detonó en USA durante los ochenta y que aún desde sus estertores agónicos todavía se deja escuchar. Creador de clásicos de la SF actual como **Neuromante**, **Conde Cero** y **Mona Lisa Acelerada**, **Gibson** supo traducir como nadie el pulso de la nueva tecnología contemporánea que se agazapaba en los unos y ceros de los programas y en las líneas por las que fluyen las corrientes de data. Su primera obra, **Neuromante**, que narra la historia de **Case**, un hacker ultra profesional que es contratado por una empresa para destruir los sistemas de defensa de una inmensa computadora, no sólo ostenta el título de ser la primera novela cyberpunk sino que además se mantiene como la mejor de todas ellas (al menos hasta el momento).

Para que se den una idea de la importancia de este hombre dentro de la subcultura pop mundial, términos como **Ciberespacio** o **Matrix** con los que se describe a Internet, y que ahora son usados habitualmente, vieron la luz por primera vez en sus novelas y se tornaron parte del lenguaje común para todos aquellos que ven sus computadoras como algo más que un televisor pequeño.

Situadas en un tiempo demasiado próximo, las novelas de **William Gibson** transcurren en un futuro distópico en el que las fronteras de los países significan poco y el mundo está regido por gigantescas corporaciones comerciales, bandas hipertecnificadas de yakuzas y laboratorios genéticos. La gente, como la conocemos nosotros al menos, es el extremo más débil de una sangrienta polarización de los recursos económicos y ha sido desplazada a ocupar solamente el lugar de masas informes de mano de obra para las factorías que forman parte de un paisaje arrasado por catástrofes ambientales y lluvia negra. Si esta ambientación suena conocida, es porque es la misma que **Ridley Scott** utilizó para **Blade Runner**, que no de forma



que [illegible] tuita está basada en la novela '¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?' escrita por quien más ha influido en la obra de míster **Gibson**, **Phillip K. Dick**. En este enfermo escenario, hay personas que todavía se resisten a caer y que viven en las rendijas abiertas entre las diferentes clases sociales. Menospreciados y, generalmente, integrantes del último escalón en la pirámide alimenticia, utilizan lo que pueden de la alta tecnología existente subvirtiéndola para sus propios fines. Primitivos modernos con cirugías que amplían sus capacidades físicas, tratamientos genéticos que alteran su naturaleza y, con las interfaces hombre máquina necesarias para la utilización completa de los recursos de sistemas existentes y para lograr conectarse direc-

lamente al corazón de cualquier computadora, los protagonistas de las novelas de **Gibson** se esfuerzan por sobrevivir en un mundo plagado de Inteligencias Artificiales, drogas de diseño y alucinaciones virtuales.

El impacto de sus libros fue tan fuerte que influyó a toda una generación de nuevos escritores, diseñadores y músicos que dieron sus visiones particulares de los universos creados por el **Sr. William**. Desde **Front 242** (primigenia banda industrial) hasta **Billy Idol** (antiguo punk devenido en cyber) plasmaron su fanatismo en CD. **David Myers**, músico experimental, editó en 1990 un disco llamado **Penetrating Black Ice** cuyo nombre hace referencia al momento en que el ladrón de data se enfrenta al último y más mortífero nivel de protección de un sistema cibernético. Existe un virus informático llamado **Screaming Fist** emulando el nombre de una operación que se

Fragmentos de rosas holográficas

La impresionante riqueza visual de sus narraciones, en la que los escenarios son descriptos con minuciosidad, hacían de las obras de **Gibson** firmes candidatas ha ser llevadas a la pantalla, pero las adaptaciones de sus obras no siempre dieron muy buenos frutos. Si bien los personajes eran presentados con una narración que asemejaba una imaginaria cámara de cine que los recorría por entero, lo mismo que a las ciudades reales y las construcciones de realidad virtual, esa misma forma de presentar los detalles hacía dificultosa una adaptación que conformara a sus seguidores.

El primer intento de llevar una obra de **Gibson** a la pantalla fue **Johnny Mnemonic** (1995), también conocida como **Fuera de Control** por todos aquellos que debemos sufrir los doblajes y adaptaciones al castellano. La elección no fue de lo mejor, **Johnny...** ni siquiera era una novela, sino que se trataba de un cuento corto y esto atentó contra la cristalización de un buen argumento ya que la duración del relato debió extenderse hasta cubrir la hora y media de acción. Por este motivo la idea principal de la película, un hombre con la capacidad de contrabandear data gracias a implantes ubicados en su cerebro, se vio plagado de personajes estereotipados propios de las películas de acción de cuarta, aparición del hiperanabolizado **Dolph Ludgren** incluida. Dirigida por el debutante **Richard Longo** y "actuada" (de alguna manera hay que llamarlo) por un **Keanu Reaves** presa del rigor mortis, **Johnny Mnemonic** quedó como un intento fallido de poner en pantalla grande la estética cyberpunk. **Gibson** y **Longo** alegaron que los ejecutivos de Hollywood los forzaron a cambiar y cortar la película alejándola de la auténtica visión que ambos tenían, y que la edición japonesa de la peli está más cerca de lo que querían lograr (el que la tenga que avise). Pese a todo, se puede ver como un film hecho por un montón de amigos. **Udo Kier** (viejo compañero de **Andy Warhol** y de **Madonna**), **Henry Rollins** (músico de hardcore, ex **Black Flag**), **Takeshi Kitano** (**Violent Cop**, **Hanabi**) y **Ice T** (ex negro exitoso y actual rapper en caída libre). Mas allá de sus errores, en el film se mantiene constante la metáfora que simboliza en Johnny a toda la humanidad a punto de estallar por una sobrecarga de data y estímulos. El siguiente intento de llevar el particular mundo creado por **Gibson** al film recayó en manos un poco más experimentadas: **Abel Ferrara**. Este director se cuenta entre uno de los menos conformistas de la escena cinematográfica y sus películas siempre están plagadas por escenas de la vida en las calles y la lucha por sobrevivir en un medio ultraviolento y cruel.

Ferrara eligió otra historia corta de **Gibson**, **New Rose Hotel** (1998), perteneciente a sus primeras producciones, y realizó un film de bajo presupuesto pero de ambiciones altas protagonizado por **Christopher Walken**, **Willem Dafoe** y **Asia Argento**. Originalmente, los derechos sobre esta short story los tenía **Malcom McLaren**, el antiguo manager de los **Sex Pistols** (¿?) pero de alguna forma fueron a parar a manos de **Ferrara**, quien realizó un film oscuro, claustrofóbico y difícil, en un todo de acuerdo con la complejidad de la estructura del cuento en el que se basó. La historia original estaba narrada a manera de flashbacks constantes y relata los esfuerzos de dos aventureros que intentan hacer que un genial genetista abandone la corporación en la que trabaja por una compañía rival utilizando a una joven prostituta para engañarlo. La película es lenta pero interesante y se parece a las viejas novelas negras de gangsters y traficantes de mucho dinero, solo que aquí la mafia es japonesa y poseen laboratorios de biotecnología.

Dos curiosidades para los seguidores del animé: el papel del genetista está a cargo de un viejo conocido de todos: **Yoshitaka Amano**, artista y diseñador que creó personajes para **Final Fantasy** y además, en el rol de uno de los ejecutivos japoneses, aparece **Ryuichi Sakamoto**, quien compuso la música de un film de animé ya clásico: **Wings of Honneamise** (**Royal Space Force**, de **Gainax**).

describe en **Neuromante** y que estaba destinada a destruir una red de computación rusa, y hay una multitud de sitios en la WWW que responden al nombre de **Wintermute**, la Inteligencia Artificial del mismo libro.

Por el lado de los escritores, diseñadores y realizadores de cine, los seguidores son demasiados numerosos como para nombrarlos. Pero para dar un ejemplo más o menos actual, algo como el film **The Matrix** se alimentó al menos en un 80% de los mitos impuestos por **Gibson** (el 20% restante es de Phillip K. Dick y **Ghost in the Shell** de **Momoru Oshii**).

Rad X

Neuromancer - The Movie

Después de mucho hablar y luego de suspensiones, dilaciones y retrasos varios parece que el proyecto de llevar **Neuromante** al cine tiene luz verde. De esta posible realización se venía hablando desde hace más de un año pero finalmente ya se cuenta con un nuevo guión y con el nombre del director dando vueltas por los sitios especializados. De acuerdo con lo publicado por el semanario británico **New Musical Express**, el director de videos **Chris Cunnigham** será el encargado de llevar la premiada novela a la pantalla gigante. **Cunnigham** ha dirigido videos para **Björk**, **Leftfield**, **Aphex Twin**, aunque el más conocido para nosotros sea el que dirigió para el tema **Frozen** de **Madonna**, ése en el que la chica material aparece como una sacerdotisa hindú toda vestida de negro. Pero más relacionados con la estética cyber son los trabajos para **Aphex Twin** que a veces pasan en el rincón electrónico de **MTV**. Todos están muy contentos con la elección de este chico y hasta el mismo **William G.** está de acuerdo.

'El tipo es un genio' -dijo-, 'es el hombre adecuado para el trabajo'.

El éxito de **The Matrix**, un film absolutamente deudor de los conceptos gibsonianos, impulsó a los capos de la **Seven Arts** a poner los millones de U$S necesarios para una producción que al parecer va a resultar bastante cara. Si bien se supone que **Neuromancer** será bastante fiel a la novela, se desconoce la perspectiva que **Cunningham** le dará al film. Por un lado **Chris** declaró en la misma entrevista al **NME** que 'no se va tratar exclusivamente de tecnología, sino que eso será el background de la historia. Neuromante es algo estremecedor, un relato que se desdobla, es como una historia de misterio que no sabes hacia dónde te va a llevar'. Pero en el site oficial del film, **Peter Hoffman**, productor de la película, asegura que el proyecto es la oportunidad de crear una espectacular experiencia de entretenimiento: '**Bill Gibson** describió vívidamente la matriz y el ciberespacio y ahora estamos llegando al punto tecnológico adecuado para alcanzar su imaginación'.

Las ambiciones no solo quedan en el film. Ya totalmente enloquecidos con las posibilidades, la **Seven Arts** se propone crear una comunidad virtual dentro del website brindándole la oportunidad a artistas, escritores, técnicos y fans de colaborar creando la visión del ciberespacio del futuro. La **NEUROMANCER VIRTUAL COMUNITY** va a contar con la producción de **Alex Lightman**, líder en la producción de CT referida a Internet y que ha trabajado en **Star Trek: First Contact**, **The Fifth Element**, **Titanic** y que entre otros clientes tiene a **Silicon Graphics**, **Sony**, **IBM**, y varios estudios cinematográficos como **New Line Cinema**, **Universal**, y la **20th Century Fox**.

Junto a él estará **Johnny Dugan**, animador, diseñador y artista de gráficos por computadoras (CGI) quien será el encargado de desarrollar visualmente los mundos virtuales del **Sprawl**, **Freeside** y la **Matrix**. Será cuestión de esperar y mientras el momento del estreno llega releer nuevamente los libros y encontrarnos con **Case** y su habilidad para entrar en los matrices de las computadoras, y con **Molly**, la letal guerrera urbana y sus ojos espejados.



¡Nueva serie de los X-Files!

Complementando los pormenores que la nota de **William Gibson** brindara sobre el capítulo **First Personal Shotter** de la presente temporada en los **Estados Unidos**, nuestro deber como buenos agentes buchones del FBI es ponerlos en conocimiento que en muy poco tiempo será lanzado al aire el capítulo piloto del primer spinoff (o serie derivada) de los **X-Files** que tendrá como protagonistas nada más ni nada menos que a los tres nerds de **Matón Solitario** (**Lone Gunmen**), a saber: **Byhers, Frohike y Langly** (interpretados por los actores **Bruce Hardwood**, **Tom Brainwood** y **Dean Hanglund)** quienes en más de una oportunidad sacarán las papas del fuego para salvarles el pellejo a **Mulder** y **Scully**.

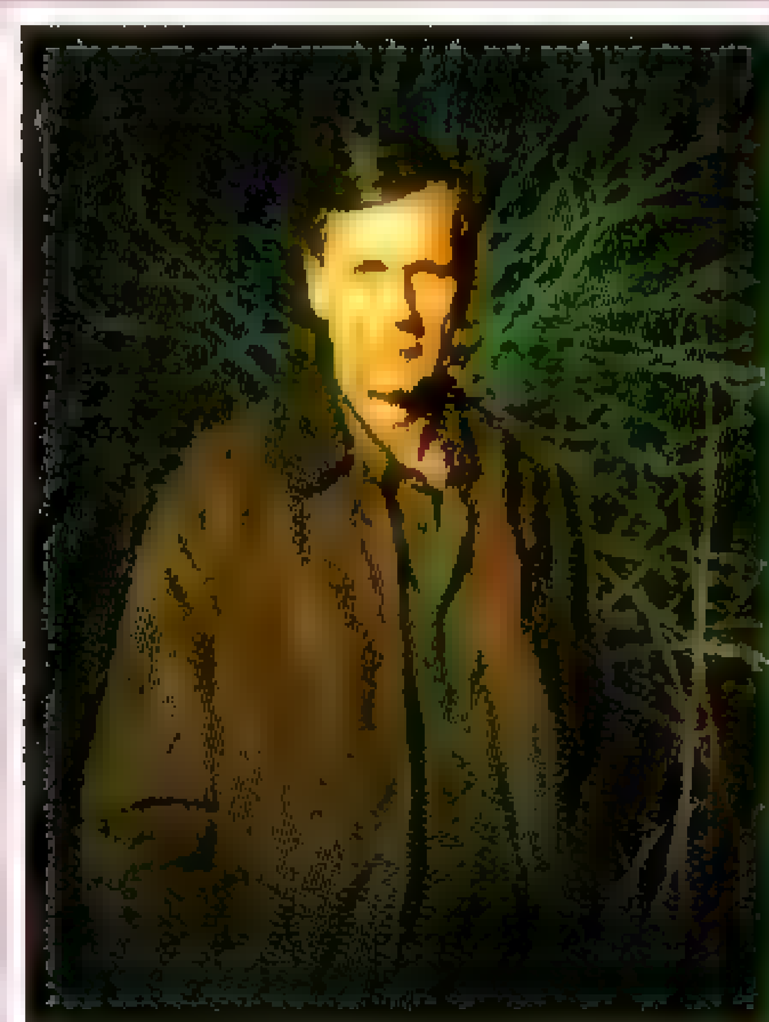
La serie aún no tiene título definitivo pero parece que va a ser una especie de fusión entre **Misión Imposible** y **La Pandilla de la Computadora.**

El público norteamericano ha ido aprobando con mayor entusiasmo cada aparición de los tres ciberpibes (especialmente en el último capítulo donde ellos aparecen: **'Three of a Kind'**, que fue el impulso definitivo para que su productor **Frank Spotnitz** se jugara por el nuevo proyecto).

Según los responsables del programa, el tono del mismo será similar al de **X-Files**, donde no faltarán los elementos y fenómenos extraños que deban ser expuestos a la verdad.

Como suele ocurrir en estos casos, será una mujer quien ponga las cosas de cabeza entre los tres socios al tener que enfrentarse con ella y con la posibilidad de que la misma sea aún mejor que los chicos de **Matón Solitario.**

El episodio piloto ha sido filmado en la ciudad de **Vancouver** durante el pasado mes de marzo con dirección de **Rob Bowman** y se espera su estreno para mitad de año; se da por descontado que al menos **David Duchovny** aparecerá junto a ellos durante algunos minutos.



¿Scully se casa con el Hombre que Fuma?

En el episodio 15 de la séptima temporada (actualmente al aire en el país de las conspiraciones) nos llevaremos una gran sorpresa al ver que **Dana Scully** sostendrá una inquietante relación personal con el siniestro **Cigarette Smoking Man** (el **Hombre que Fuma**, interpretado por el actor **William B. Davis**)



Aparentemente este señor está en posesión del preciado secreto detrás de la cura de ciertos tipos de enfermedades terminales como el cáncer y los hechos le demuestran a nuestra investigadora favorita que de acceder a las peticiones del oscuro personaje (que no vamos a develar en estas líneas ni en sueños) la droga podría ponerse al alcance de toda la gente que la necesitase. Obviamente todo esto transcurre a espaldas de **Mulder**, mientras que la extraña pareja emprende un largo viaje hasta una cabaña en los lagos de **Topanga Canyon**... (¿de qué ser ríen?). Durante el transcurso del capítulo confirmaremos que el **Hombre que Fuma** no es tan malo como parece y que además tiene onda con **Scully**...

El destino parece venírsele encima una vez más a la agente del **FBI** pero habrá que esperar hasta que **Fox** ponga en el aire el susodicho episodio para saber si la mujer se deja envolver por el humo de los cigarros de **William B. Davis.**

Por ahora eso es todo, ¡pueden retirarse, agentes!

Infra Scope

[illegible]

'Esta es la voz de los marcianos. Sabemos que pueden escucharnos, terrícolas...'



A muchos de nuestros lectores seguramente se les habrá piantado una lágrima recordando esta archifamosa frase, que podíamos escuchar una y otra vez sin cansarnos mientras a la tarde veíamos en nuestra tele blanco y negro los alucinantes capítulos del **Capitán Escarlata**. Aunque lo más probable era que, al igual que a mí, esos marcianos (o **Mysterons**, como se los conoce en su idioma original) les causaran una cantidad similar de miedo e intriga, ya que nunca se los veía. Sólo se escuchaba la cavernosa voz repitiendo una y otra vez esas palabras casi mágicas.

¿Cómo, no saben de lo que estoy hablando? ¿Qué dicen, que al pibe le faltan un par de jugadores? Si quieren enterarse qué es esto, que atrajo a millones de espectadores en todo el mundo hacia la caja boba, tienen que hacer dos cosas: leer este informe, y sintonizar un domingo bien tempranito el canal de cable **Uniseries**, en donde podrán apreciar (¡en colores!) estos incansables luchadores que protegían el planeta del ataque marciano.

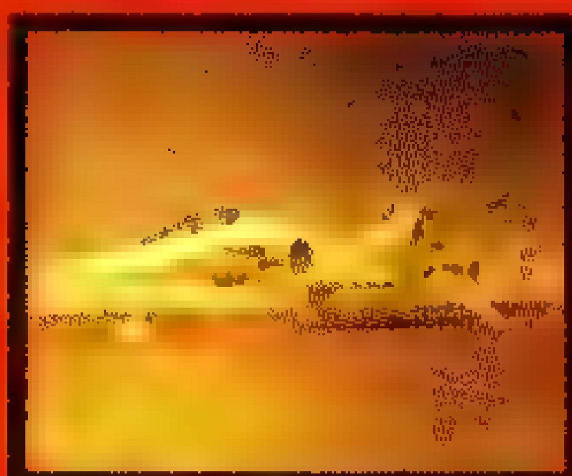
En el año 1967 el conocido productor **Gerry Anderson** (responsable de otras maravillas como los **Thunderbirds** y **Supercar**) pone al aire el primer capítulo de una nueva serie **Supermarionation**, que se conocería como **"Captain Scarlet and the Mysterons"**. La duración de cada capítulo era de 25 minutos, y durante 32 episodios tuvo en vilo a toda una generación, que disfrutó cada aventura del **Capitán Escarlata**, el hombre que no podía morir. Y como todas las buenas series, El **Capitán Escarlata** tiene, con el correr de los años, el mismo destino que su protagonista, ya que regresa para sorprender a las nuevas generaciones que no pueden creer que esta maravilla se haya realizado hace más de 34 años.

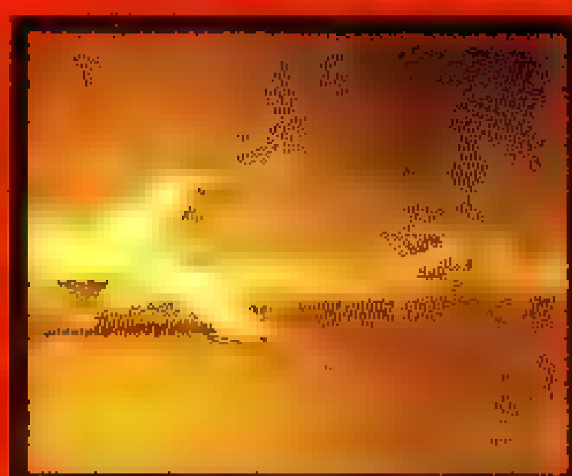
[illegible]

El primer capítulo del **Capitán Escarlata** tiene una historia más que interesante, la cual fue desencadenante de todos los hechos que ocurrieron en los 31 episodios restantes, y a su vez explicaba el motivo por el cual nuestro rojizo héroe escapaba de las garras de la parca una y otra vez. El argumento es el siguiente: el agente de **Spectrum** conocido como **Capitán Black** lidera una misión a **Marte**, que descubre unos extraños seres de energía, y accidentalmente comienza una guerra al destruir la base de estos seres. Los marcianos (o **Mysterons**), como se dan a conocer a los humanos, juran vengar este ataque sin sentido, tomando control del **Capitán Black** y atentando contra la vida del **Presidente Mundial**. Para llevar a cabo este macabro plan, matan a dos oficiales de **Spectrum**: el **Capitán Brown** y el **Capitán Escarlata** (que curiosamente en la traducción al castellano es el único de los integrantes de **Spectrum** al que se castellaniza su color. ¿Sería muy difícil de pronunciar?). Los dos cuerpos se **Mysterionizan** -o regeneran- por un proceso especial conocido como retro-metabolismo, por el cual los marcianos podían clonar cualquier objeto o persona -y se con-

ADEMÁS! ¡Reproducimos aquí los fotogramas de una publicidad de copos con todos los personajes de la serie!









vierten en la clave de la venganza de los marcianos. **Brown** es transformado en una bomba humana, que casi mata al **Presidente**, mientras que el **Capitán Escarlata** se torna un asesino a sangre fría, que secuestra al mandatario y lo lleva a la parte más alta de una torre de observación en **Londres**, en donde entabla un feroz combate con el **Capitán Blue**, el cual logra hacer caer a nuestro héroe más de 800 pies (¡una gran distancia, muchachos!), lo que significa para cualquier humano una muerte segura, pero no para el colorado, que se recobra gracias a su cuerpo **mysterionizado**, y sorprendentemente ¡recupera la memoria! De este modo el vínculo con los marcianos se rompe, y el **Capitán Escarlata** se vuelve indestructible.

¿Demasiado bizarro para ser real? No para nuestras afiebradas mentes, que a partir de ese momento sucumbirán ante las aventuras de este dedicado oficial de **Spectrum** que arriesga valientemente su vida en cada episodio, obviamente para morir y renacer antes de los cinco minutos finales.

La historia de Gerry Anderson y Supermarionation

Atrás del **Capitán Escarlata** había una historia y un capo, llamado **Gerry Anderson**. Este inglés, nacido en **Londres** en 1929, se adentró en el apasionante mundo de las marionetas con una serie llamada '**The Adventures of Twizzle**', pero su primer gran éxito vendría de la mano de **Supercar**, la cual se posicionó muy bien en **Inglaterra** y los **Estados Unidos**. A su primer experiencia (pionera en la técnica que luego se daría a conocer como **Supermarionation**), le sucedieron otras como **Fireball XL5** (**Capitán Marte**), **Stingray y Thunderbirds**. Debido al éxito de la última serie, **Anderson** pudo estrenar un largometraje producido para **United Artist**: **Thunderbirds Are Go**, y una secuela en 1967 conocida como **Thunderbird 6**.

Con todos estos éxitos, **Anderson** nos preparaba para algo mucho más grande: **Captain Scarlet and The Mysterons**. El **Capitán Escarlata** marcó una importante transición en la historia **Supermarionation**. **Anderson** siempre estuvo disconforme con las proporciones irreales de sus marionetas. Las grandes cabezas y pequeños cuerpos utilizados en **Thunderbirds** y **Fireball XL5** eran producto de los complejos circuitos electrónicos que se debían utilizar para que las marionetas hablaran. En 1967, estas partes electrónicas fueron lo suficientemente pequeñas para caber dentro del cuerpo de los personajes, en vez de sus cabezas. Esto permitió a los escultores de las marionetas reducir las cabezas a una proporción adecuada.

Así nacieron los integrantes de **Spectrum** y los malísimos marcianos, pero otros problemas se presentaron ante la producción: Las nuevas marionetas pesaban menos


¡El Capitán Black con la cabeza para el otro lado!

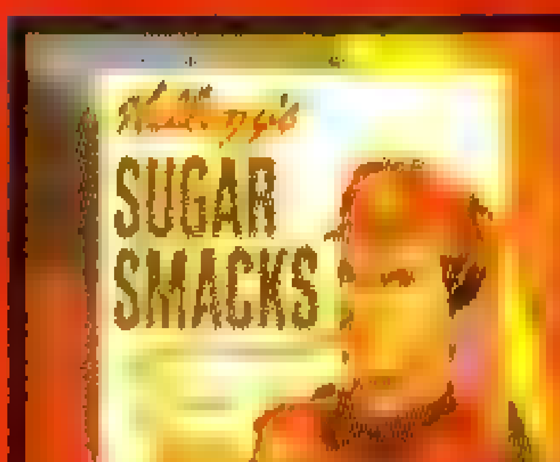

¡En el bulo de Escarlata y Blue, todas las noches hay acción!

que las de las otras series, por lo cual no era sencillo operarlas por medio de hilos. Los titiriteros solucionaron el problema de una forma muy inteligente. Manteniendo a las marionetas fijas el mayor tiempo posible, y manejándolas desde abajo.

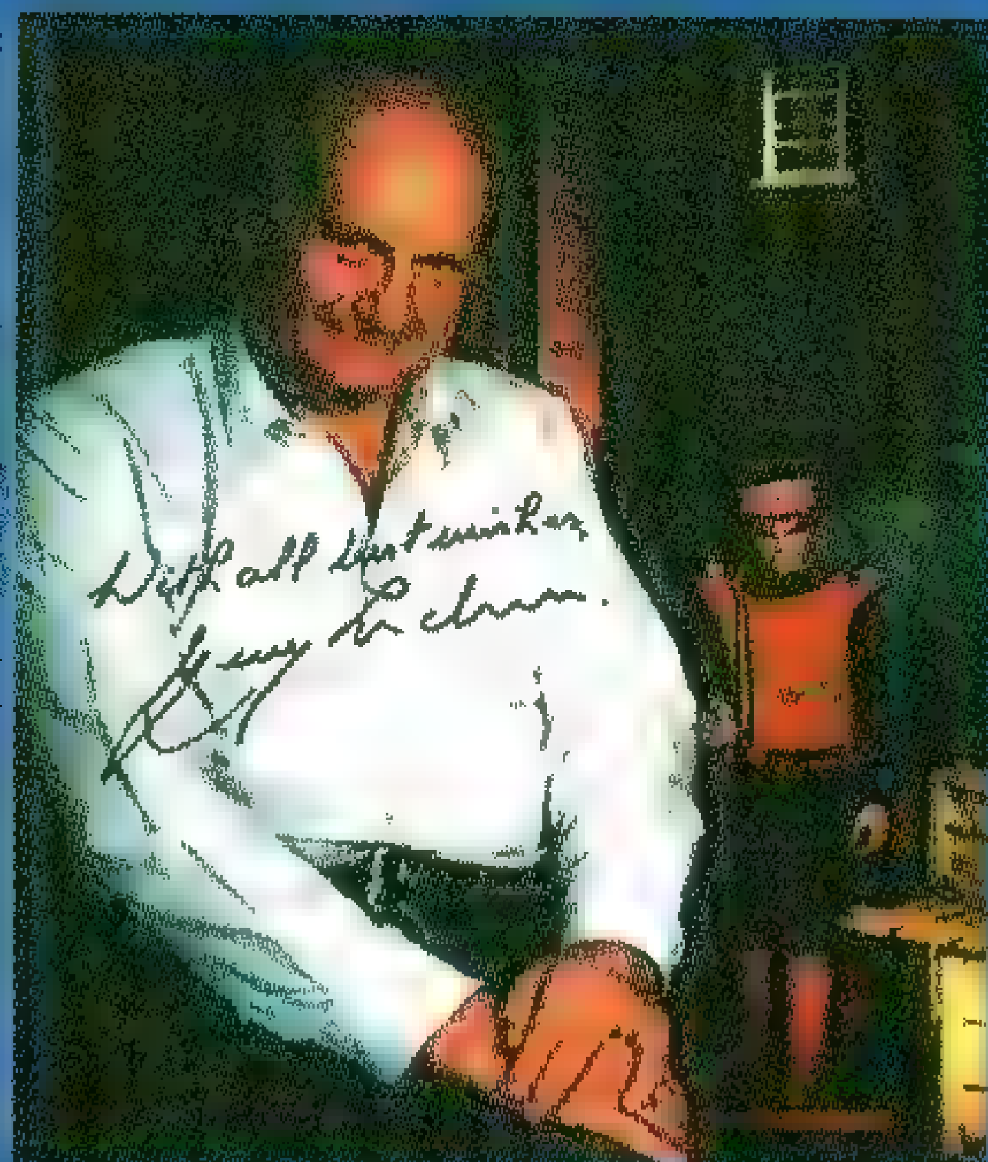
Este es el motivo por el cual los personajes de la serie no mueven mucho más que los brazos y la ca-











ra durante la mayor parte de las escenas, algo que no ocurría en **Thunderbirds**. Nosotros desde lo más profundo de nuestro corazón agradecemos la elección de los titiriteros, ya que le dio a la serie una solemnidad impensable si tenemos en cuenta lo gracioso que se movían los personajes de Supercar, por ejemplo.

Obviamente, el realismo de estas marionetas hizo necesario adecuar todo lo que las rodeaba a su mismo nivel de autenticidad, por lo que los vehículos, escenarios, vestuario, etc. tuvieron un nivel asombroso que los posteriores proyectos de **Anderson** nunca pudieron superar.

Como era de esperarse, los escritores tuvieron que ponerse al nivel de semejante hazaña, y por esa razón los libretos se hicieron mucho más adultos, algo que según muchas cadenas no tenía atractivo para los más chicos. Esto hizo que las aventuras del **Capitán Escarlata** no tuvieran la importancia que merecían, pero eso no importa, ya que mientras nosotros estemos detrás del televisor, estaremos asistiendo silenciosamente a este héroe de la década del 60 que 34 años después sigue poniéndonos los pelos de punta cuando escuchamos esa voz cavernosa que repite: "Esta es la voz de los marcianos..."



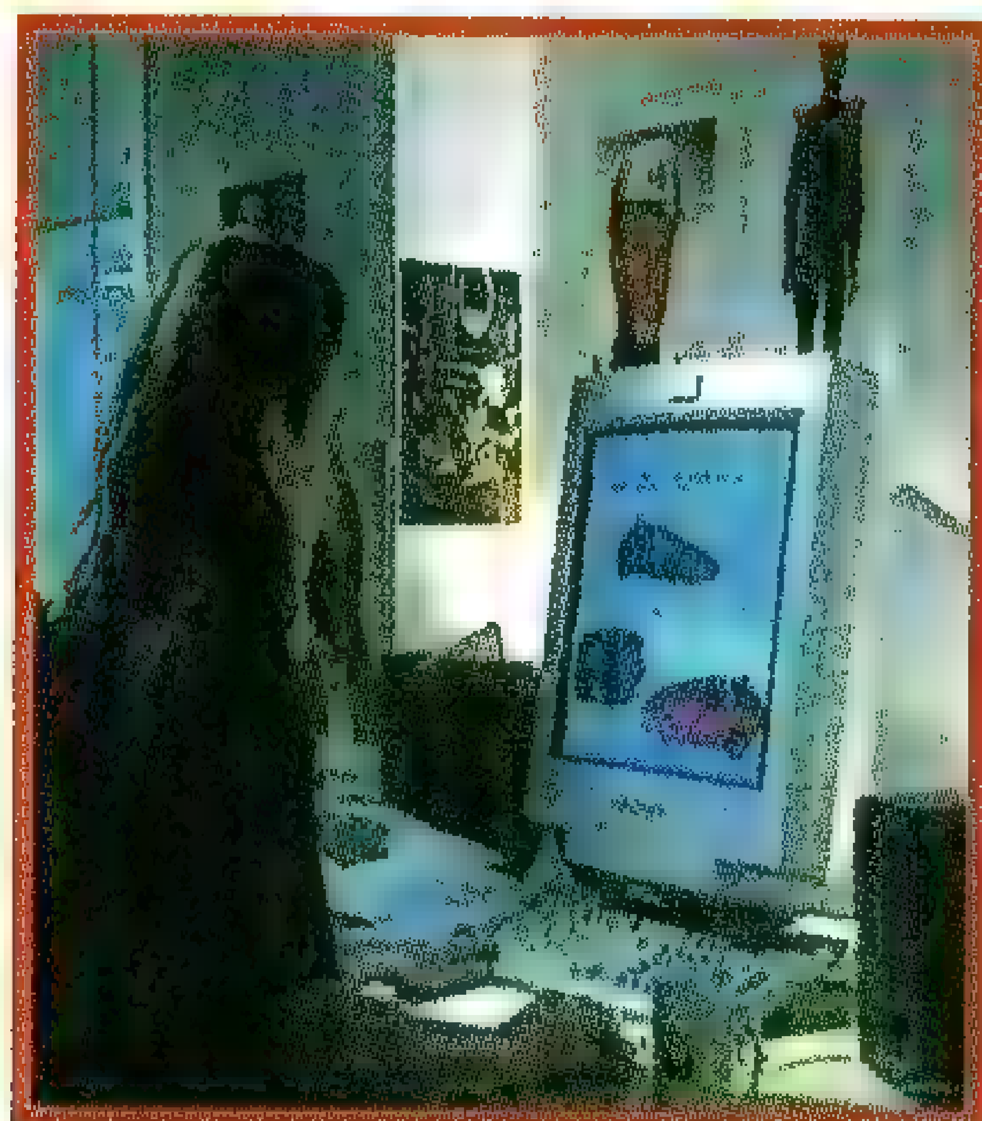
¡Atención, comuñe!

Los capítulos marcados con escarlata son los mejores de la serie, así que ya sabés, si te los perdés se te cortan los hilos!

Los 32 capítulos del insigne Capitán

1 The Mysterons
2 Winged Assassin
3 Big Ben Strikes Again
4 Manhunt
5 Avelanche
6 White As Snow
7 The Trap
8 Operation Time
9 Spectrum Strikes Back
10 Special Assignment
11 The Heart Of New York
12 Lunarville 7
13 Point 783
14 Model Spy
15 Seek And Destroy
16 Traitor
17 Renegade Rocket
18 Crater 101
19 Shadow Of Fear
20 Dangerous Rendezvous
21 Fire At Rig 15
22 Treble Cross
23 Flight 104
24 Place Of Angels
25 Noose Of Ice
26 Expo 2068
27 The Launching
28 Codename Europa
29 Inferno
30 Flight To Atlantica
31 Attack On Cloudbase
32. The Inquisition

¿Capitán Escarlata 2000?



Recientemente han surgido rumores por la red de redes, indicando que **Gerry Anderson** está trabajando en un episodio piloto de una nueva serie del **Capitán Escarlata**. La nueva serie supuestamente utilizaría **CGI** (Imágenes generadas por computadora) en vez de los modelos que se utilizaron en todos los shows de **Anderson**. La imágen que se ve más abajo fue tomada de la televisión de Inglaterra, y muestra a los artistas trabajando en los modelos de un nuevo automóvil, presumiblemente una variante del **Spectrum Patrol Car (SPC).**



Bombs Away

¡El correo telepático de la Nuke!



Hola soy **Yago López**, vivo en **Palomar** (Bs. As.), tengo 16 años, bla bla bla.

Primero los voy a felicitar por la revista, ya que me pareció muy completa y me gustó mucho la variedad de temas.

Mande un montón de mails a sus otras revistas y nunca aparecí, espero que pueda salir en la **Nuke 2**. Les cuento que pienso ser un dibujante de comics, estoy creando un guión para después poder imprimirlo en imágenes completamente detalladas.

También hice una pagina web sobre el Manga y Anime en general, la dirección es: http://members.xoom.com/geniusar/Genius.

Les voy a comentar algo que me gustaría que cambien, aunque ya sé que es el primer número y con el tiempo la revista va a ir cambiando, el problema está en que a cada informe le falta un poco más de imágenes.

Las preguntas las dejo para la próxima porque está por empezar **Robotech**. Antes de finalizar a todos los que quieran hablar sobre Manga y Anime oomics que me manden un e-mail a: yagolopez@yahoo.es

Sigan así.

P.D: publiquen la carta porfa.

Hola a todos, soy el cerebro disecado del inconciente colectivo de los que hacemos esta revista, oficialmente el encargado de responder el correo de lectores.

Como ves sos el primero en publicar una carta en esta sección y se me llena la pecera de burbujas de formol al leer que el número uno te gustó mucho,

sigue en la proxima página

Bombs Away

¡El correo fisiológico de la Nuke!



Como verás el tema de los gráficos lo estamos mejorando... je je, bueno, no exactamente en esta página pero creo que habrás podido notar algunos cambios en el resto de la publicación.

Mes a mes los chabones que la diseñan van aprendiendo nuevos trucos para poner dibujitos y prometen sacarle chispa a los scanners (¡los telépatas asesinos no, los otros!).

¡Buena suerte, Robotero, vaya a buscar al Almirante Hunter!

Hola, amigos del animé.

Me llamo Emiliano, y ante todo quiero darles una cálida bienvenida.

Bienvenidos al mundo de las revistas de animé.

Su revista está genial. Disfruté mucho leyendo el primer número y no puedo esperar al segundo, me ha traído novedades muy buenas e interesantes. Espero sigan así.

Tengo que pedirles un favor. Soy un fanatico de **Macross** y **Robotech** y quisiera ponerme en contacto con los escritores de la sección **Terminal Dogma**, quienes escribieron un articulo genial sobre el regreso de **Robotech**; y con **Pablo A. Castro**, quien escribió la **Cirugía plástica a de una Valkiria.**

Por favor, ¿podrían suministrarme algún e mail o teléfono?

Muchas Gracias.

Espero su respuesta.

Saludos y un fuerte abrazo amigos del animé, nos vemos el mes que viene.

Emiliano, muchas gracias por tus palabras pero debo confesarte que yo hace mucho tiempo que tengo desconectado el termostato de la pecera y no siento ya ni frío ni calor, sin embargo agradezco desde lo más profundo de mi coagulada masa encefálica tu cálida bienvenida.

Te cuento que mes a mes vamos a ir agrandando la sección dedicada al animé con todas las novedades locales y muy especialmente con las que se van generando en Japón. Tenemos un equipo que desde hace más de diez años se dedica a este tema y te aseguro que tienen preparado muy buenos informes para el próximo número.

A los autores de **Terminal Dogma** los podés contactar a través de esta misma sección ya que están en la pecera de acá al lado, la que está equipada con video NTSC.Lo mismo es válido para nuestro compañero **Pablo A. Castro**; sentite en libertad de escribirle a la editorial.

¡Hola! Me llamo **Hernán Pérez**, les cuento que encontré su revista en el kiosquito de revistas de acá (**Alejandro Korn**), es el único kiosco que hay pero llegan muchas revistas de informacion, también comics , etc. Mi pueblo es medio chiquito así que creo que debo ser el único al que le gusta el comic y la animación, pero si hay muchos fanáticos de **Dragon Ball** y **Pokémon**.

Para ir resumiendo les digo que me encantan los **X-Files**, **Crimson**, **Danger Girl** y **Spiderman**, pido notas de algunos de los comics de **Chaos** (**Vampirella**, **Lady Death**, y otros).

Pregunto:

¿ Tienen algo que ver con la revista **Mutant Generation**?

¿Su editorial es la misma que edita la revista **Next Level**?

¿Cuánto me costaria un mazo de cartas de **El Señor de los Anillos**?

Bueno, me despido. Sigan para adelante que la revista empezó a full, espero que mejoren y también que apuesten a escribir notas sobre otro tipo de comic como el europeo o el argentino. ¡Gracias y chau!

P.D: Me gustaria que si no lo ponen en la sección de correo (me imagino que en el segundo número tendran una) que me contesten la carta, aunque sea para saber que la recibieron y qué les pareció.

¡**Hernán**, bienvenido!

Si a vos un pueblo te parece chico no te imaginás lo que es estar todo el día encerrado adentro de este tubo de ensayo.

Me parece muy bien que te gusten los **X-Files**, a nosotros también y por eso siempre van a tener cabida en nuestra revista.

Con el tiempo vamos a ofrecerles informes sobre comic USA y especialmente europeo, dentro de poco te vas a encontrar con una nota a **Enki Bilal** y sus películas (¡porque no solo dibuja el chico!) que no tiene desperdicio.

En respuesta a tus interrogantes te respondo que no, que sí y que entre 18 y 20 pesos en cualquiera de las comiquerías amigas que publicitan en nuestras páginas.

Bueno, esto es todo por hoy porque se me está desbalanceando la fórmula y medio me duermo contra el vidrio. En la redacción ya no quedó nadie y solo no llego a la perilla del oxígeno, así que les recuerdo que pueden mandar sus opiniones, votos, propuestas, sugerencias y lo que se les ocurra (excepto comida para peces, cosa que considero por demás ofensiva) a cualquiera de nuestras direcciones:

Paraguay 2452
4to "B" (1121)
Capital Federal
Nukemag@ciudad.com